最新のPSソフトを完全網羅！

1995年1月10日発行 第3巻第2号通巻29号
電撃PCエンジン1月号増刊

VOL.1

電撃PlayStation

プレイステーション

創刊記念 ハード&ソフト 大プレゼント！



入魂特集

ハイパーソリッド
闘神伝

どこにも出てない隠し必殺技コマンドを完全スクープ

24P!

2大独占スクープ

フォーチュン・クエスト
ときめきメモリアル

徹底攻略

リッジレーサー
極上パロディウスだ！
ツインビー対戦ぱずるだま
A. IV. evolution

電撃特報

プリンセスメーカー3
東京SHADOW ～主役キャストに宝生舞に緊急接近！
鉄拳
ワンダラーショック

2大読み切り

オープニングコミック ハイパーソリッド闘神伝／ことぶきつかさ
書き下ろし小説 フォーチュン・クエスト外伝／深沢美潮

宝魔ハンターライム／アイドル麻雀スーチーパイLimited／雷電プロジェクト／
サイバースレッド／スターブレードα／実況パワフルプロ野球'95

定価590YEN

T1006398010590

©Media Works 1995 印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-1

電撃PCエンジン 1月号増刊

電撃PlayStation VOL.1

1995年1月10日発行 第3巻第2号通巻29号 発行人/佐藤辰男 編集人/鈴谷恵司

発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL.03(5276)2437/編集

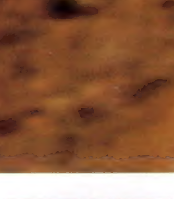
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業

定価590円(本体価格573円)

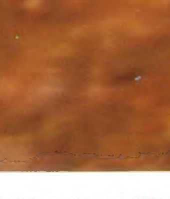

最新のPSソフトを完全網羅!
1995年1月10日発行 第3巻第2号通巻29号
電撃PCエンジン
1月号増刊
VOL.1
電撃PlayStation
プレイステーション
創刊記念ハード&ソフト大プレゼント!
入魂特集
ハイパーソリッド
闘神伝
どこにも出てない
隠し必殺技コマンドを
完全スクープ
24P!
2大独占スクープ
フォーチュン・クエスト
ときめきメモリアル
徹底攻略
リッジレーサー
極上パロディウスだ!
ツインビー対戦ぱずるだま
A. IV. evolution
電撃特報
プリンセスメーカー3
東京SHADOW ~主役キャスト宝生舞に緊急接近!
鉄拳
ワンダラーショック
2大読み切り
オープニングコミック ハイパーソリッド闘神伝/ことぶきつかさ
書き下ろし小説 フォーチュン・クエスト外伝/深沢美潮
宝魔ハンターライム/アイドル麻雀スーチーパイLimited/雷電プロジェクト/
サイバースレッド/スターブレードα/実況パワフルプロ野球'95
定価590YEN
PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
電撃PCエンジン
電撃PlayStation 1
特集 ハイパーソリッド闘神伝/攻略 リッジレーサー
発行:メディアワークス



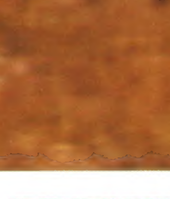
年内23タイトルリリース
新作ソフトが続々登場予定



リッジレーサー
標準価格5,800円（税別）
絶賛発売中
©1993 1994 NAMCO LTD.

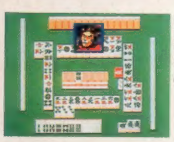


A. Ⅳ. evolution
標準価格7,800円（税別）
絶賛発売中
©1994 ARTDINK



極上パロディウスだ！
DELUXE PACK
標準価格5,800円（税別）
絶賛発売中
©1994 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.





麻雀悟空 天竺
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1994 chatnoir



ハイパーソリッド闘神伝
標準価格5,800円(税別)
1月1日発売予定
©TAKARA 1995



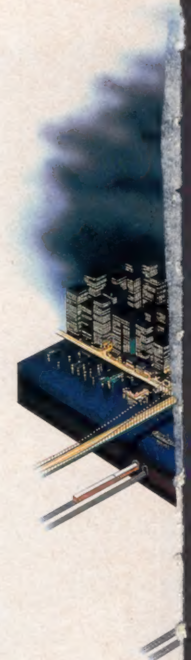
モータートゥーン・グランプリ
標準価格5,400円(税別)
絶賛発売中
©1994 Sony Computer Entertainment Inc.



クライム クラッカーズ
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1994 Sony Computer Entertainment Inc.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

ARTDINK



白紙の街を、キミにあげよう。

“プレイステーション”の高性能を得て、大人気SLGが大きく進化！
すべてのゲームファンへ贈る、「A.IV.（エーフォー）エヴォリューション」新登場！

キミは鉄道会社の社長として、壮大な街づくりにチャレンジする！ 鉄道を始め、バスや地下鉄、街を飾るさまざまな建築物を自由にレイアウトして、思い描いた通りの街を築いていこう。
マップ全域に広がるハイパー都市の実現、もちろんキミの住む街を再現することだってできてしまう。
アイデア次第で、街はどのようにもかたちを変えていく。誰もがアッと驚くような、キミだけの街をつくってしまおう！

STEP 1



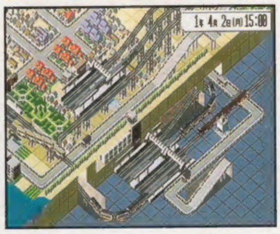
22種類のマップを搭載！
テーマ別に22種類の初期マップを搭載。農村の大都市化、海や山のレジャーランド計画など、自由な発想でキミだけの都市をつくろう。

STEP 2



列車を走らせよう！
まずはレールを敷き列車を走らそう。車両は40種類から選べ、ダイヤ設定も本格的。その他、路線バスや地下鉄、リニアなども運行できる。

STEP 3



自由自在の交通システム！
トンネルや高架線、鉄橋などの各パーツを駆使すれば、実在都市もシミュレートできる。都心と郊外、地上と地下をうまく結ぼう。

STEP 4



街を彩るさまざまな建築物！
高層ビルやタワー、デパート、スタジアムまで、建築物は実に多彩。自由にレイアウトし、キミならではの都市をかたちづくろう。

新発売
A.IV. EVOLUTION
標準価格**7,800**円（税別）
A.IV. 発売記念限定セット
標準価格**10,800**円（税別）

A.IV. EVOLUTION
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4

※本ソフトのデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。



STEP 5



会社経営にチャレンジ!

鉄道や、キミが建てた建築物は、すべてキミの子会社となる。上手に運営して売上を伸ばす工夫をし、開発資金をたくわえよう。

STEP 6



キミだけの都市が完成する!

鉄道や各子会社の経営がうまくいけば、収益が上がり、街の人口も増えてくる。キミの街は世界一の大都会か、自然豊かな美しい都市か。

STEP 7

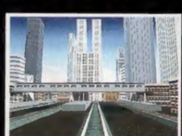


街に出かけてみよう!

マップ上を走っている列車やバスの中から、街の様子が見れる「車窓モード」。キミの街はどのような景色をしているのだろう。

キミの街の景色を鮮やかに再現する「車窓モード」!

プレイステーションのハイスペックが実現した、驚異の「車窓モード」! そのグラフィックは、プレイステーションの優れたポリゴン表現能力を最大限に引き出し、抜群の美しさと立体感! アングルの切替ももちろんOK。



●昼・駅のホーム
前後左右のアングル切替も自在。



●昼・高架線
高架線からの眺めはまさに絶景。



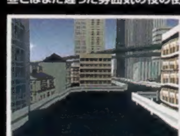
●夜景
昼とはまた違った雰囲気の夜の街。



●トンネル
トンネルや地下鉄もまさに乗車感覚。



●雪景
微妙な四季の移り変わりも演出。



●バス
鉄道とバス、どちらで行こうか。

A.IV.の発売を記念して、ヴァージナル・キャンペーンを好評実施中。



NO.1 お得な発売記念限定セットを好評発売中!

セットで10,800円

A.IV.エヴォリューションに、マウス、マウスパッド、メモリーカードの4点がセットになった限定セットをお得な価格で好評発売。



NO.2 A.IV. EVOLUTIONの発売にあたり、豪華なプレゼント・クイズを実施中! 抽選で下記の豪華賞品が当たります。

A賞:OPTICS-1パーソナルビデオディスプレイ PT-01
B賞:CASIO液晶2WAYプロジェクションテレビ ACT VISION
C賞:CASIOビデオ・プリンター プリント・ジョイVG-100
D賞:SONY MDウォークマン MZ-2P
E賞:YAMAHA パワーアシストサイクル PAS



【プレゼント・クイズ】○の中に当てはまる言葉は?

フルポリゴンの3D映像で見る「○○モード」

【応募方法】
官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの正解・希望の商品(A〜E)を明記の上、下記宛先まで郵送して下さい。

【宛先】
〒261千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F
(株)アートディンク ヴァージナル・キャンペーン係まで

【応募締切】
1994年12月31日までです。(当日消印有効)

NO.3 アートディンクのオリジナルグッズをプレゼント

抽選で100名様に!

本ソフトを購入された方で、アンケートハガキをご返送された方には、抽選でおしゃれなアートディンク・オリジナル・グッズをプレゼント! 詳細はパッケージ同梱の案内をご覧ください。

●NO.1の限定セットは数量限定につき、売切れしだい終了します。
●NO.2のプレゼント商品の当選は各賞1名様です。また、当選者の発表は'95年2月、当社広告ページにて行います。
●応募の詳細は、全国ショップに置いてあるパンフレットを参照してください。
●記載されている製品名および社名は、各社の商標および登録商標です。

〒261千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.1

CONTENTS



『闘神伝』イラスト／ことぶきつかさ 彩色／SATOSHI. H

電撃PS印 発売中&新作ソフト・スケジュール

［価格はすべて税別表示です］

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ページ
1	発売中	A.IV.EVOLUTION	アートディンク	¥ 7,800	70
2	発売中	A.IV.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800	70
3	発売中	クライム・クラッカーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥ 5,800	78
4	発売中	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	¥ 5,800	62
5	発売中	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥ 5,800(予定)	138
6	発売中	熱血親子	テクノソフト	¥ 6,950	140
7	発売中	麻雀悟空 天竺	シャノアール/E・A・V	¥ 5,800	146
8	発売中	麻雀ステーションMAZIN～麻神～	サンソフト	¥ 6,000	137
9	発売中	リッジレーサー	ナムコ	¥ 5,800	56
10	発売中	喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥ 6,800	141
11	発売中	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥ 5,800	66
12	発売中	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥ 6,300	74
13	発売中	モータートゥーン・グランプリ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥ 5,400	76
14	12月22日	GEOM CUBE	テクノスジャパン	¥ 5,800	145
15	12月22日	コズミックレース～for the locked up planet～	ネオレックス	¥ 6,800	143
16	12月22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥ 5,800	134
17	12月22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥ 7,800	136
18	12月22日	宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.1	アスミック	¥ 5,800	80
19	12月予定	柿木将棋	アスキー	¥ 7,800	144
20	12月予定	Falkata～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	価格未定	139
21	1月1日	闘神伝	タカラ	¥ 5,800	40
22	1月27日	キリーク・ザ・ブラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥ 5,800	127
23	1月27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥ 4,800	127
24	1月予定	サイバースレッド	ナムコ	¥ 5,800(予定)	132
25	1月予定	VICTORY ZONE	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥ 5,800	135
26	1月予定	雷電プロジェクト	セイブ開発	価格未定	131
27	2月下旬予定	BOXER'S ROAD	NEW	¥ 5,800(予定)	151
28	2月予定	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	価格未定	147
29	2月予定	がんばれ森川君2号(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	153
30	2月予定	スターブレードα	ナムコ	¥ 5,800(予定)	133
31	2月予定	ツァイトガイスト	タイトー	価格未定	—
32	2月予定	ハイパー麻雀(仮)	アスク	価格未定	—
33	2月予定	PHILOSOMA	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	154
34	2月予定	ユニバーサル バーチャパチスロ(仮)	マップジャパン	価格未定	153
35	3月予定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	153
36	3月予定	宇宙生物フロポン君P！	アスミック	¥ 5,800	151
37	3月予定	怪獣大戦(仮)	プロデュース	価格未定	—
38	3月予定	ニチブツマージャン～女子高名人戦～	ニチブツ	価格未定	7
39	3月予定	ぐっすんおよよ	エクシング	価格未定	152
40	3月予定	ゲームの達人	サンソフト	価格未定	—
41	3月予定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	価格未定	—
42	3月予定	四柱推命ピタグラフ	データムポリスター	¥ 6,800(予定)	—
43	3月予定	鉄拳	ナムコ	価格未定	26
44	3月予定	必殺パチンココレクション	サンソフト	価格未定	—
45	3月予定	麻雀ムサシ(仮)	アスキー	¥ 7,800(予定)	—
46	3月予定	メタル ジャケット	ポニーキャニオン	価格未定	149
47	3月予定	RAYMAN	UBIソフト	¥ 5,800	152
48	4月予定	悟空伝説(仮)	アルユメ	価格未定	154
49	4月予定	スターフライトファンタジー	タイトー	価格未定	—
50	4月予定	対局将棋［極］(仮)	ログ	¥ 7,800(予定)	—
51	4月予定	ナイトストライカー	ビング	価格未定	150
52	5月予定	クーロンズ・ゲート	ソニー・ミュージックエンタテインメント	価格未定	155
53	6月中旬予定	BLACK OUT	トーエイシステム	価格未定	—
54	6月予定	海底大戦争	エクシング	価格未定	148
55	7月予定	3×3EYES	エクシング	価格未定	—
56	8月予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	30
57	8月予定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	—
58	'95年中	アーク・ザ・ラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	150
59	'95年中	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	150
60	'95年中	アクアノートの休日	アートディンク	価格未定	153
61	'95年中	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	—
62	'95年中	ヴァンパイア	カプコン	価格未定	151
63	'95年中	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	—
64	'95年中	オーガリアン一亜人伝一	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	—
65	'95年中	かなでーる	サクセス	価格未定	—
66	'95年中	球転界	テクノソフト	¥ 6,950	155
67	'95年中	幻想 水滸伝	コナミ	価格未定	—
68	'95年中	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	153
69	'95年中	Jumping Flash！(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	154
70	'95年中	Super301S. Q.	ニチブツ	価格未定	—
71	'95年中	Super Racer(仮)	ビーディ	価格未定	155
72	'95年中	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	155
73	'95年中	ソフエルファンタジア(仮)	ソフエル	価格未定	—
74	'95年中	タイブレーク	バディ	価格未定	—
75	'95年中	つりの王様(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定	153
76	'95年中	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	—
77	'95年中	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	—
78	'95年中	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	価格未定	—
79	'95年中	バーチャ麻雀	マップジャパン	価格未定	—
80	'95年中	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	—
81	'95年中	ハエ男のスターツアー(仮)	ビーディ	価格未定	154
82	'95年中	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	—
83	'95年中	藤丸地獄変	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	142
84	'95年中	プリンセスメーカー3	ガイナックス	価格未定	18
85	'95年中	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	153
86	'95年中	レッド・プラズム(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	154
87	'95年中	ワンダラーショック～1950アメリカンドリーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	24
88	未定	アローン・イン・ザ・ダークII	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	155
89	未定	囲碁指南	アスク	価格未定	—
90	未定	Incoming(仮)	マルチソフト	価格未定	—
91	未定	Indycar Racing	ヴァージンゲーム	価格未定	—
92	未定	オフワールドインターセプタ	BGMビクター	価格未定	—
93	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	—
94	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	価格未定	152
95	未定	豪血寺一族2	アトラス	価格未定	153
96	未定	サイバーウォー(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	154
97	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	—
98	未定	The 11th Hour～The 7th GuestII～	ヴァージンゲーム	価格未定	154
99	未定	ザ・ホード	BGMビクター	価格未定	154
100	未定	実戦パチスロ必勝法SP(仮)	サミー工業	価格未定	153
101	未定	上海 万里の長城	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	154
102	未定	ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)	カプコン	価格未定	150
103	未定	SPACE2109(仮)	プロファイア	価格未定	—
104	未定	3Dゴルフ(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	154
105	未定	Zero Divide(仮)	ズーム	価格未定	153
106	未定	センター試験トライアルゲーム セン太珠磨が行く	インサイダー	価格未定	—
107	未定	ダービースタリオンPS-X(仮)	アスキー	価格未定	151
108	未定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	価格未定	—
109	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	—
110	未定	デッドヒートロード	ニチブツ	価格未定	—
111	未定	Demolition man	ヴァージンゲーム	価格未定	—
112	未定	トータルエクリプス	BGMビクター	価格未定	155
113	未定	土器王(仮)	バンプレスト	価格未定	—
114	未定	バーチャルテニス	トンキンハウス	価格未定	—
115	未定	パチ夫くん(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	153
116	未定	パチスロ(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	—
117	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	—
118	未定	フォーメーションサッカー(仮)	フォーラム	価格未定	152
119	未定	ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	価格未定	154
120	未定	MYST	ソフトバンク	¥ 7,800	148
121	未定	Music ISLAND vol.1 ピーターと狼	オラシオン	価格未定	—
122	未定	Music ISLAND vol.2 くるみ割り人形	オラシオン	価格未定	—
123	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	—
124	未定	野球(仮)	ジャレコ	価格未定	—
125	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	—
126	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	—
127	未定	RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定	153

すべり込み インフォメーション

ぎりぎりのタイミングで入ってきた情報をお届けするぞ。
ニチブツからの第1弾タイトルが『ニチブツマージャン～女子高名人戦～』に決定。イメージイラストにある3人の女の子とタイトルをかけて争う「名人戦」や「雀聖戦」「鳳凰戦」「竜王戦」の4大タイトルをめざして奨励会でリーグ戦を戦って腕を磨くのだ。
ギャルの出てくる麻雀ゲームには定評のあるニチブツだけに期待しちゃうね。



⬆こんなカワイイ女の子たちが麻雀でお相手してくれるぞ。

DENGEKI 2nd ANNIVERSARY 創刊2周年

電撃2周年記念
夢の次世代対応プレゼント

『電撃王』『電撃スーパーファミコン』『電撃PCエンジン』『月刊電撃コミックガオ!』の4誌はおかげさまで創刊2周年！
記念に話題の次世代機などビッグな賞品をドカーンとプレゼント！ 問題に答えてドシドシご応募下さい。

【問題】「○」の中に当てはまる数字を入れて下さい。 **電撃の雑誌は創刊○周年です。**

電撃フューチャー・ツアー'95 (4泊6日)　A賞 10名様

JTBで行くアメリカ西海岸・次世代アミューズメント体験


ナムコ マジックエッジ エンターテインメントセンター



ユニバーサルスタジオ ©1994 Universal City Studios, Inc

(ユニバーサルスタジオ、ナムコ マジックエッジエンターテインメントセンター)

世界のエンターテインメント発信基地、アメリカ西海岸にあるユニバーサルスタジオ、ナムコ マジックエッジエンターテインメントセンターなどの最先端ハイテクテーマパークを存分に楽しむ旅にご招待。

話題の次世代機合計100台プレゼント！

B賞 25名様



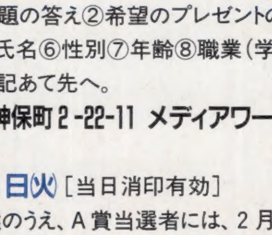
PC-FX (NEC HE)

C賞 25名様



プレイステーション (ソニー・コンピュータエンタテインメント)

D賞 25名様



セガサターン (セガ)

E賞 25名様



3DO「R·E·A·LⅡ」FZ-10 (松下電器産業) the 3DO Interactive Multi Player system

F賞 5名様

衛星デジタルラジオ

PCM受信セット

PCMチューナーPZ-PCM9000
PCM受信アンテナPZ-CSA45
史上最高音質の次世代ラジオ、CS-PCM放送。ロックからクラシックまでジャンル別の専門放送が6チャンネル。専用のアンテナとチューナーで君の部屋がライブハウスに一変する。



G賞 10名様 JTB旅行券 (2万円分)

●応募のきまり 官製ハガキに①問題の答え②希望のプレゼントの記号(A～Gのいずれか)③郵便番号④住所⑤氏名⑥性別⑦年齢⑧職業(学生の場合は学年も)⑨電話番号をお書きのうえ、下記あて先へ。

●あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 メディアワークス 夢の次世代対応プレゼントS係

●締め切り 1995年1月31日(火)［当日消印有効］

●発表 正解者の中から厳正なる抽選のうえ、A賞当選者には、2月中旬に直接お知らせいたします。その他の賞の当選者につきましては、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

〈A賞に応募される方へのご注意〉●応募は日本在住の、団体旅行に支障のない方で、期日までに渡航手続き、旅行規則同意書の提出ができる方に限ります●旅行の権利は当選者ご本人のみとして、チケットの現金引き換えや譲渡はできません●関係者の応募はできません●渡航手続き費用、日本国内の交通費・宿泊費、海外旅行保険等の諸費用は当選者ご本人の負担となります●参加に際して未成年の方は保護者の了解が必要です●出発地は東京(成田)になります●出発予定'95年3月下旬●詳しくは、当選者に直接通知いたします●旅行取扱い／JTB団体旅行　銀座支店　中央区銀座2-2-2　旅行業務取扱主任　加藤憲一●旅行主催:日本交通公社(運輸大臣登録一般旅行業第64号、日本旅行業協会会員)〒100 千代田区丸ノ内1-6-4

〈F賞に応募される方へのご注意〉●アンテナ取り付け工事費および有料契約聴取料は、当選者ご本人の負担となります。

●提供 日本交通公社／PCM Z-SKY (ピーシーエム・ズィースカイ)

※当選者の権利の譲渡、換金、変更には一切応じられません。
※この懸賞には、どなたでも、また一人何通でも応募できます。

電撃PlayStation プレイステーション 創刊記念
BIG PRESENTS ビッグプレゼント

Soft プレイステーション用ソフト15タイトル計94名!!

1 30名

『闘神伝』
提供／タカラ

2 5名

『リッジレーサー』
提供／ナムコ

3 5名

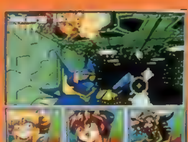
『極上パロディウスだ! DELUXE PACK』
提供／コナミ

4 5名

『ツインビー対戦ぱずるだま』
提供／コナミ

5 5名

『実況パワフルプロ野球'95』
提供／コナミ

6 5名

『クライム・クラッカーズ』
提供／SCE

7 5名

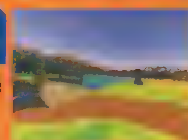
『モータートゥーン・グランプリ』
提供／SCE

8 5名

『Victory Zone』
提供／SCE

9 5名

『ジオキューブ』
提供／テクノスジャパン

10 5名

『Falcata』
提供／ガスト

11 5名

『キングスフィールド』
提供／フロム・ソフトウェア

12 5名

『パチ夫くん パチンコランド大冒険』
提供／ココナッツジャパン

13 3名

『笑う婦警さん パチスロハンター』
提供／ヒューマン

14 3名

『麻雀悟空　天竺』
提供／EAビクター

15 3名

『麻雀ステーションMAZIN』
提供／サン電子

Goods プレミアム・グッズが12アイテム、計78名!!

16 3名

赤井孝美画集「陽気な娘さん」
提供／ガイナックス

17 10名

『雷電DX』ポスター
提供／セイブ開発

18 10名

『宝魔ハンターライム』ポスター
提供／アスミック

19 5名

アートディンク特製カレンダー
提供／アートディンク

20 5名

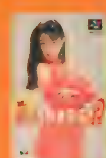
社名変更記念テレカ
提供／タイムワーナーインタラクティブ

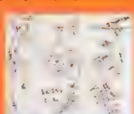
21 5名

テレカ（女神転生IIと真IIセット）
提供／アトラス

22 3名

『ゼロヨンチャンプ』テレカ
提供／メディアリング

23 10名

『パチスロ必勝法2』テレカ
提供／サミー工業

24 2名

『笑う婦警さんパチスロハンター』声優&喜国雅彦サイン色紙
提供／ヒューマン

25 10名

『ツインゴッデス』GMCD
提供／ポリグラム

26 10名

オリジナルマウスパッド
提供／日本クリエイト

27 5名

PCエンジン版『ザ・プロ野球SUPER'94』時計
提供／インテック

W-Chance

惜しくも抽選にもれた人の中からさらに抽選でなんと5000名に「PS特製ビデオ」(VHS・20分)があたる!



みなさまのおかげで無事に創刊することができました、その感謝の気持ちを込めてソフトやグッズをドカンとプレゼントします。欲しいプレゼントが決まったら、130ページのアンケートを見て、そのページに付いているハガキにその答えと欲しいプレゼントの番号（①～㉗）を記入します。そして切手を貼って送ってください。**しめ切りは95年1月14日**（当日消印有効）です。当選者の発表は'95年2月発売予定のVol.2の誌上にて行います。

フォーチュン・クエスト
ゲーム化決定!



深沢&迎ワールドがイカスパーティゲームに!

深沢美潮先生の原作、迎夏生先生のイラストで、小説、コミックと大活躍の「フォーチュン・クエスト」(以下ＦＱ)。主人公・パステルを始めとしたお気楽パーティが、今度はＰＳで大冒険するぞ！しかもこの冒険は、いつもは団結して難題に立ち向かう6人が、すごろくタイプのパーティゲームで対決するのだ(仮)。これは、ファンなら絶対見逃せないぞ。この気になるＰＳソフトの詳細を、どの雑誌よりも早くお伝えしよう！　チェックしないと一生後悔モノだ！



独占スクープ！
PSでパステルたちに会える!!
フォーチュン・クエスト
●ジャンル／ボードゲーム型SLG●メーカー／メディアワークス
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

SFCとはちょっと違う

PS版はこう



タイトル画面（予定）

実はＦＱのパーティゲームって、以前にＳＦＣで発売されているんだよね。じゃあＰＳ版は移植作なのかというと、これが違うんだなぁ。ＰＳ版の開発にあたっては、前作とはまったく異なる新たなシステムを採用することが決定！　前作を遊んだ人にも楽しめるのは間違いなしなのだ。

●ゲームシステムは…

▶ うふふの新戦闘システムを採用！

ＳＦＣ版の特徴を捨て、新しいものに作り直す！　思い切った決断に、制作者の意気込みが感じられるぞ。ＰＳ版ならではの、あっと驚くバトルシステムを開発中だ。

▶ キャラごとの特徴が明確になる

各キャラの特徴が、物語そのままにゲームで活かされることに。たとえばルーミィなら魔法が使えるとか…？　どんなふうに表現されるのかが興味深いところだ。

▶ ワナ、カードの演出もハデに!

どっか〜んと爆弾が炸裂したり、おマヌケなしかけにひっかかったりetc。ワナや、カードなどの、ビジュアルで魅せる演出がぐ〜んとパワーアップするぞ！

●マップ構成は…

▶ マップの視点が、真上からナナメに

「オウガバトル」などで有名な、クオータービューの画面になるようだ。しかも地形の高さもバッチリ表現されるので、非常にリアルな画面になるのは間違いないぞ。

▶ 地方ごとにマップ分けをする

全体のマップをさらに地方ごとに分割し、その地方の特色を活かしたマップ構成になるようだ。物語の舞台がそのまま登場するのか、はたまた新たな設定になるのか？

▶ バランスを考慮し、戦略性豊かに

ワナ、ボーナスなどの配置バランスは、ゲームの大事な要素だけにジックリと練りこむとのこと。駆け引きの楽しさが味わえるようなマップが期待できるぞ。

主人公はおなじみの6人



PASTEL
パステル

パーティのマッパーを担当している物語の主人公。マッパーなのに、なぜか方向音痴。職業は詩人だが、パーティの冒険談をまとめた小説でパーティの生活費をかせいでいる。料理も得意で、野外料理のレパートリーは豊富。



CLAY
クレイ

パーティのリーダー役の戦士。曾祖父が伝説の聖騎士で、代々騎士の家柄出身である。責任感が強く人望も厚いが、お人好しなため貧乏くじを引いてしまうこともしばしば。剣の手入れが好きで、ロングソードを大切に使っている。



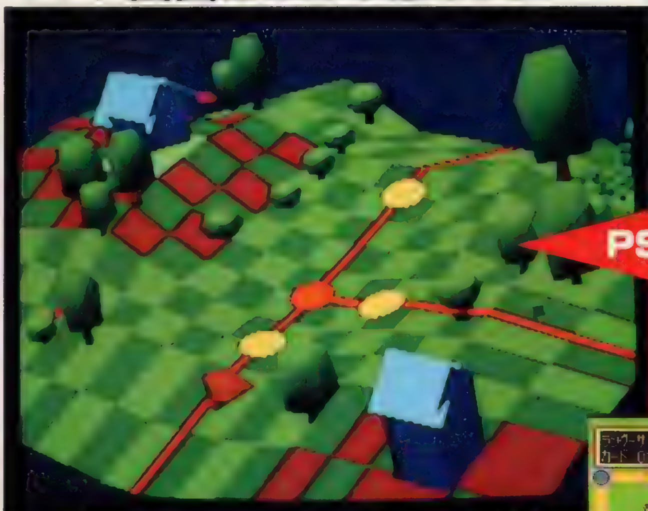
TRAP
トラップ

家は代々盗賊家業をしていて、彼自身も盗賊。クレイとは幼なじみである。職業がら運動神経は抜群だが、それは主に逃げることに活かされている。お人好しパーティの中で唯一の現実派。また、無類のギャンブル好きでもある。

なる!



マップ画面はこんな感じに!





⬆気になる画面は、なんとポリゴンで描かれることが判明！FQ世界とポリゴンって、これを見る限りでは意外とよく合うんじゃないかな？　また、風景の美しさはさすがな感じ。これぞPSの底力、ってとこだね。



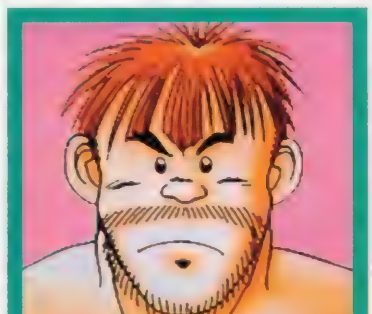
LUMY
ルーミー

エルフ族の子供（といっても、人間の子供よりはずっと年上）で、ブルーの瞳が特徴。魔法使いなのだが、レベルが低いのであまり役には立たない。舌足らずなので、シロちゃんのことを「しおちゃん」と言ってしまう。



KITTON
キットン

キットン族という由緒正しい種族の王族…らしいのだが、記憶喪失のために詳しいことは不明。知識欲旺盛で、キノコやモンスターに強い。ただし、風呂と床屋には行かないという、不精（ぶしょう）な性分がタマにキズ。



NOLL
ノル

身長２ｍを超える巨人族。無口でやさしい性格で、ルーミィやシロちゃんに慕われている。怪力の持ち主だが、あやとりが得意だったりという意外な一面があったりする。また、何種類かの小動物と会話ができるという能力もある。

パーティは左の6人にあと1人…いや、1匹「シロちゃん」というホワイトドラゴンの子供が加わる。シロちゃんはSFC版ではプレイヤーが操作できなかったんだけど…PS版ではどうかな？

『FQ』ゲーム化記念の書き下ろし小説は115頁から始まるよ！

ありがとうコナミ様

「ときめき」PSに移植決定

独占スクープ!!



PCが生んだ偉大なゲームがPSに!!

ときめきメモリアル(仮)

●ジャンル/学園恋愛シミュレーション●メーカー/コナミ
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

メモリアル」がしたぞ!!

PCエンジンで大ヒットした「ときめきメモリアル」のPS移植を記念して、どんなソフトで、どのように人気が爆発したのかを徹底検証！ さらにPS版のゲーム内容がまだ決定してないから、「こうなってほしい！」という願いを企画してみた。発売日などは未定だけど、来年6月の「おもちゃショー」に出展する予定で開発が進んでいくらしいぞ。

『ときめき』って、いったい何???

数々の魅力的な女の子と疑似恋愛を楽しむデートゲーム。でも、それだけで人気が出たわけじゃない。4、5回プレイしても、すべてを見ることができない大量のイベント。狙った女の子をオトスため、ひたすら奮闘する男のラブリーなサガが描かれた悪魔のソフト。



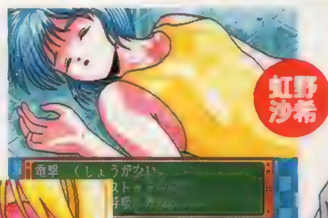


⬇3年間のバラ色な高校生活。やってみなくちゃ、このオモシロサはわからない。

⬆現実にはできない、さまざまな恋を体験できる。ちなみにエッチはない。

PCユーザーを狂わせた魔性の女たち列伝

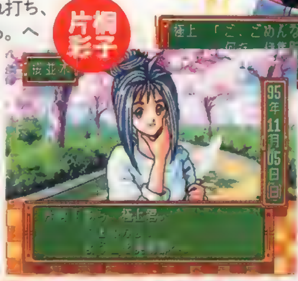
相手にしなけりゃ、すぐ怒る。機嫌をとれば、すぐホレる。あの子のブルマー見たくても、運が悪けりゃ見られない。散々イヤミを言われても、ひたすら電話のブロンド娘。間違い電話？ 間違いデート？ アンタ誰？ の館林。



➡とことん狂わせていただきました。だってだって、好きなんだもん。

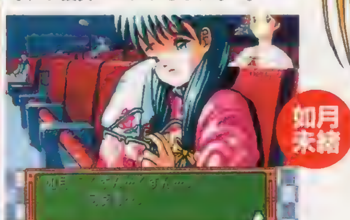


⬅イヤになるほど退屈なプレイ。でも、最後の告白を聴くと、「俺が！人前の女にしてやった」って気になりませんか？



⬆チャルメラ、ガーギー、ソーファン、ポコポコ乱れ打ち、さぼる、デート中に寝る。ヘンだけど、いい子。

⬇並の男は相手にしない。怒ると怖い。いらない女をつれてくる。でも、ヒロイン。



⬇貧血、失神、めまい、気絶、そして涙。守ってあげたい女の子No.1。でもそれが彼女のワナかもしれない。



⬆デートでの会話はいちばんオモシロイけど、科学に魂を売ったバケモノ。



⬅ボケというより、ヌケてるといったほうがいいかも。1度ハマルと逃れられない妙な雰囲気がある。





PS版「ときめきメモリアル」（仮）

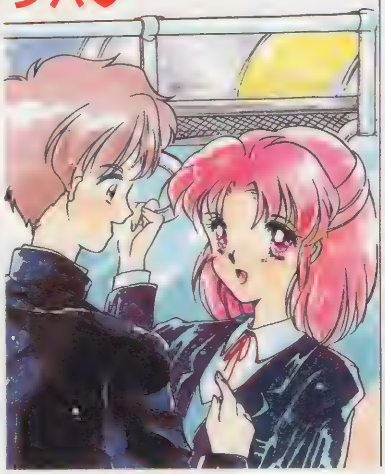
1 プレイヤーの名前をしゃべる

プレイヤーの名前とニックネームを肉声でしゃべってくれなかったＰＣ版。これは味気ない。その昔ＰＣで、小川範子ちゃんが自分の名前をブツギリでしゃべってくれる『Ｎｏ・Ｒｉ・Ｋｏ』というソフトがあった。範子ちゃんにアレやコレをしゃべらせては楽しめたあの快感をもう１度。てなわけで、ＰＳ版ではお願いしますよ。



⬆どんなアブナイ名前でも、しゃべってくれるとウレシイと思う。

2 他校の生徒をナンパ♥



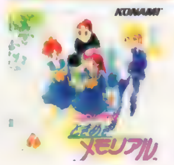
「ときめき」のキャラってすべて、きらめき高校の生徒だったけど、高校生活の出会いって校内だけじゃないはず。だから高校をもっと増やして、登校時や下校時に電車の中で見かけた他校の女の子に声をかけたりとかできればいいね。それに「ときめき」の女の子との出会いって、やりこんじゃうと、「そろそろ出てくるぞ」とかわかっちゃうので、ランダムに登場する女の子（女性ファンのために男も）がいるとグッド！

3 登場キャラ数は、なんと573（コナミ）人!!

ＰＳってことで（どういう理由だ？）登場キャラを一気に増やして５７３人ってのはどうだ。女子高生だけじゃなく、女子大生、ＯＬ、人妻、看護婦、ホステス（それじゃ、「同級生」だって）、それに女性プレイヤーのために男性キャラも増やしてね。そして海外からの留学生ってことで、外人も登場（片桐さんの存在がアブない！）。どうすか？



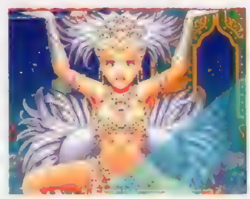
⬆ＰＣ版は手頃な人数だけど、もっと増やしましょう。573人もいたら、爆弾処理が大変だけどね。



➡今や、バカ売れのＣＤドラマから、オリジナルキャラなんかも登場してほしいね。

コナミキャラも登場する!!

コナミキャラが登場する「ワイワイワールドモード」もオマケでつけましょう。ちちびんたリカがいる巨人学園(Ⓒ一球さん)、ウインビーやマドカちゃんのどんぶり高校とか、設定はいくらでも考えられそう。海外進出のために「タイニートゥーン」のエルマイラなど、アメコミキャラもね。



⬆ミス神戸である。はずせません。



⬆やはり彼女に勝って、オトスしかないでしょう。



➡国民的アイドルになった（？）彼女は当然、登場する。

『ときめき』ムーブメントを検証する

発売から半年以上。幾度かの再販も追いつかず、今だに売れ続ける超ロングセラーソフト。比較的短命に終わるゲームの寿命ではあるが、今なお人気、話題性ともに衰えないのは驚異的である。このゲームをより快適にプレイするために周辺機器が品切れになり、中古品が新品よりも高くなるという異常な事態まで起きたこともある。

今年のゲーム業界を支えたともいえる『ときめきメモリアル』という現象は、いったい何を生み出し、どこへ行こうとしているのだろうか？

発売前▶ 最初は冷やかな目で見られていたが…

コナミほどのメーカーになると、新作発表時には、何ページかの特集を組むものだが、兄弟誌「電撃ＰＣ」の発表時はなんと半ページである。これは、あまりにもネタが少なく大々的に扱うことができない、という理由もあったが、それ以上に「コナミのギャルゲー」に対する不信感も大きな原因だった。が、サンプル版が来て実際に遊んでみると、「こ、これはオモシロイかもしれない」と、徐々に評価が高まり、ページの増加とともに前人気も上がっていく。



'93.12月号（初登場）

電撃ＰＣエンジンによるページ数と前人気の推移

年	号	ページ	前人気
93	12	1/2	－
94	1	1/2	－
	2	2	－
	3	3	18
	4	1	11
	5	3	10
	6	4	6

イラスト／あいざわひろし

編集部の超独断的企画案だ!!

4 クラブの試合で、コナミSPGが遊べる!!

体育系クラブの試合が、コナミ歴代SPGに！　これなら低いパラメータでも、プレイヤーの腕しだいで優勝させることができるぞ。容量？　そんなもん、コナミさんの超A級プログラマー大先生がなんとかしてくれるって（信頼のまなざし）。



➡「実況高校サッカー〜キミは美しい〜」というタイトルになる？



⬅「実況パワフル高校野球」に変更し、チアリーダーに詩織などを登場させましょう。



➡銀河番長や時空番長を登場させた『マーシャル・チャンピオン』ての、どうです？

野球部	実況パワフルプロ野球
サッカー部	実況ワールドサッカー
陸上部	ハイパーオリンピック
卓球部	コナミのピンポン
格闘部	マーシャル・チャンピオン
ゴルフ部	ゴルフィング・グレイツ
バスケ部	スラムダンク

5 コナミ流自動難度調整機能

古式さんのとろいセリフを聴きたくないばかりに、音声OFFでゲームスピードを速くしたり、むやみにパラメータを上げて強くなってしまうと、女の子のランクが上がります。また、1度クリアした女の子を再び狙うと、身持ちが硬くなり、思わぬしっぺ返し（撃ち返しとも言います）があります。その他、プレイ時間の長さでも難易度は徐々に上がりますが、2年の夏ぐらいで1度女の子に嫌われておくとランクが下がりプレイしやすいでしょう。

6 ある条件でモアイ高校が出現!!

ある条件で出現するモアイ高校。アイドルはもちろんヨシコだ。彼女とのデートで嫌われたりすると、もう2度と登場してこない。まさに、恋の真剣勝負。しかも、ヨシダくんの妨害をかわさなければならないのだ。



⬅1発勝負のヨシコ。彼女となら、真剣な恋ができるかも。



発売後▶ 爆発的超大ヒット！そして伝説から神話へ（©『グラIII』）

クチコミの威力とネットの過熱ぶり

発売直後から、アッという間に売れたわけではなく、クチコミやパソコン通信での評判によってジワジワと売れていき、ついには初回完売になる。このヒットに貢献したのが、パソ通での書き込みだ。『ときめき』専用ボードも開設され、お嫁さんコンテストやリレー小説、さらには詩織派VSショートヘア同盟（虹野・清川派）の抗争が勃発したこともあった。コナミの開発者自身が参加していたことも、盛り上がりの要因だろう。

新たなDUOユーザーと周辺機器のバカ売れ

『ときめき』のプレイ環境を充実するために、マウスやメモリベース128などの周辺機器も品切れを起こすほど売れてしまう。しかも、メモリベースのユーティリティが充実している、『バスティール2』というソフトまで波及的に売れたのである。



⬇確かにマウスのほうが、パッドよりもプレイしやすい。



⬅ヒューマンのSLG『バスティール2』を『ときめき』のために買うとは！

再販につぐ再販 この先、どこまで売れるか

再販するたびに増えていく新たなユーザーたち、そして今だに購入できないユーザー予備軍がいる限り、今後も人気は衰えることはないだろう。電撃PCの人気投票を見ても、ダントツの1位でありしばらくこれを破りそうなゲームはない。いまも月いちペースで再販され、今後も少しずつではあるが売れていくだろう。しかし、PS版発売ということになればさらにブレイクする可能性がある。新たなファンが増えることは間違いない。


プリンセス
はこう

「プリンセスメーカー3」

メーカー3なる!

今や一つのジャンルとなった育成ＳＬＧ。先駆者であり、最高傑作でもある『プリンセスメーカー』がＰＳに登場する！　しかも単純な移植ではない『３』を冠した最新作！　こうなればファンの期待は高まるばかり。はたしてその秘密とはいったい？



プリメ3に関する5つの秘密

1 グラフィックが大幅に追加

『プリンセスメーカー』にとって、グラフィックは命。パソコン版で、美しく描き込まれたグラフィックに心を奪われた人も多いハズだ。娘の表情や、イベント等でお目にかかれる一枚絵的なグラフィックの種類は、間違いなく増加するだろう。「1」から「2」の時はもちろん、98版からタウンズ版へ移行するときにも増量されていた。しかも『3』では動画の可能性もある？

2 娘がCD-ROMでしゃべる

『プリンセスメーカー3』のメディアはＣＤ－ＲＯＭ。とすると、娘が肉声でしゃべることも？　総監督の赤井氏も、「しゃべることが期待されているならしゃべらせた方がいい」と語っているから、もしかしたら期待できるかも。でもそうなると、声優の方が気になってくるところだ。ちなみにＭＳＸ版では横山智佐さん、タウンズ版では笠原弘子さんが声を担当していた。

3 単なる移植には終わらない

なにせタイトルに、他の機種にはまだない「3」の数字が付いてるのだから、これは当たり前のこと。しかし、最近やたら多い、"バリエーションを増やしただけの続編"というサギまがいな続編ゲームになることだけは絶対にない。「家庭用機へ移植するのと、一から家庭用として作るのでは、作る側の気分も違う」と赤井氏が語るように、まったく新しい、それでいて今までの雰囲気を壊さない傑作が生まれることは間違いない。

4 何か新しいことが隠されている

「何か一つでもいい、どんな小さなことでもいいから、これまでとは違うモノを盛り込みたい」とは、総監督赤井氏の言葉。考えてみれば、パソコン版「プリメ」というゲーム自体が、"16色なのに絵がキレイ"という斬新なイメージを持って登場し、それが今や普通と言われるようになってしまっている。「プリメ3」であっと驚き、何年か後には標準になっている、きっとそんなアイデアが盛り込まれるハズ？

5 娘がポリゴンで動く?

ＰＳといえばポリゴン、ポリゴンといえばＰＳ。切っても切れない（？）この関係から察するに、娘がポリゴンの可能性もあるかも。テカテカの娘が、心情に合わせて表情を変え、プレイヤーはあらゆる角度からそれを鑑賞できる。でも、そんなことして楽しんでる人って、一歩間違えればただの変態かも（笑）。



まずは家庭用ゲームの雰囲気をつかむことが先決でしょう

——まずは、『3』の進行状況についてはいかがなものでしょう？

赤井氏（以下、赤井敬称略）：うーん、聞かれるんじゃないかと思ってました（笑）。実際の話、具体的な作業に入る前に整理して、何がやれて何がやれないかを固めている状態です。

——何がやれて何がやれないというのは、プレイステーション（以下、ＰＳ）で、ということですか？

赤井：そういうことです。ゲームとしての骨格は出来ているんですが、具体的にＰＳでどんなことができるのかというテストで、年内くらいはかかっちゃうのではないかと。

——では、パソコン版との違いというのは？

赤井：パソコンで遊ぶってうのは、どちらかといえば機械とパーソナルで向き合って遊ぶものなんですが、ＰＳに限らず、家庭用機っていうのは基本的にお茶の間で遊ぶものなんですよね。それこそリモコン１つでＴＶに切り替わってしまうものですから、その場の雰囲気が違うわけですよ。それに合わせたゲームになってくると思います。現在は、その雰囲気というものを掴むのに、時間がかかっているって感じです。

——具体的にどの辺が違うかはまだわからないと。

赤井：そうですね、違いというのは微妙なものだと思うんですよ。全体を包む雰囲気の違いなわけですから、それこそ完成して、遊んでみないと分からないものだと思います。とはいえ、遊び方の趣向は変えなくてはならないと思います。今、育成物多いですから（笑）。

——今回の『3』は、ＰＳ用のゲームということで、ＰＳならではという特色のようなものも出していくのでしょうか？

赤井：うーん、『プリンセスメーカー』の場合、とくにポリゴンが必要というものでもないですから（笑）。ポリゴンの娘が滑らかに動いて、いろんな角度から見れるというのも、それはそれで面白いとは思いますけど（笑）、そういうゲームとはちょっと違うわけですし。

ガイナックスは、パソコンゲームだけのメーカーではない

——ところで、どうしてＰＳで『3』なのでしょうか。パソコンユーザーとしては、パソコンで出してほしいと考えていると思うのですが。

赤井：まぁ、ぼちぼち家庭用機のゲームをして



赤井氏：「プリメ」シリーズの最高責任者にしてトータルデザイナー。今回も総監督を努める。イラストレーターとしても著名。

みたかったというのがありますし、その中でもなんとなくPSが面白そうだったなと。

玉谷氏：（以下、玉谷敬称略）そういう意味では、特にパソコンゲームというメディアにはこだわってないんですよね。別に仕事を限っているわけではないですので、面白そうならいろいろ手を出していくつもりです。

——では、どうしてPSが面白そうと思ったのでしょう？

赤井：次世代機の中で、一番最初にお話をいただいたという事と、今までゲームをやっていなかった企業（ソニー）が参入するというインパクトのあった所でしょうか。ガイナックスとしては家庭用機の世界は新しい分野、ソニーとしてはゲーム業界は新しい分野と、まぁ冒険していくという意味で、方向性が合致しましたので、

——実際に、PSはどうです？

赤井：正直な所、まだよく分からないですね。パソコンを始めたときには、パソコンゲームというものが既にあって、それに対するイメージができていたんです。ですから、どう役回りを演じればいいかわかってたわけですけど、PSでは、新しく「PSの世界」を自分の中に構築しないとダメで。それがなかなか大変なんです。

玉谷：PSといえばポリゴンが売りになってますけど、それもユーザーにどう受け入れられるかはまだわからないですよね？　ユーザーの反応が見えないので、イメージがわかないというのが現状ですね。



赤井孝美総監督
直撃インタビュー

気になるあの謎この謎を、赤井孝美総監督に直接聞いてみたぞ。無謀なまでに時機尚早なインタビューに、監督本人もとまどいを隠せない様子。しかし、ゲームに対する意気ごみは、並々ならぬモノが!

プリンセスメーカーは、バランスが命

——音に関しては？

赤井：例えばPCMでしゃべるにしても、どこまでテキストでフォローするかが問題になってくるわけですよ。肉声で全部表現する場合、聞きそびれるとか、何度も聞かされてうざったいとかという問題がでてきますよね。また、一度録音してしまうと変更がきかないので、バリエーションを豊かにするにはやはりテキスト主体になってくると思います。基本的に「プリメ」は数値が上下するゲームだから、映像と音声に重点をおくと、ゲームとして面白くなくなってくるんですよ。かといって、PSとしての特色もある程度はだしていかないといけないと。そのへんのバランスは、今の課題の一つですね。



玉谷氏：テクニカルな仕事を全般的にこなす、マルチクリエイター。今回も、あらゆる種類の仕事をやらされ…いや、まかされている。

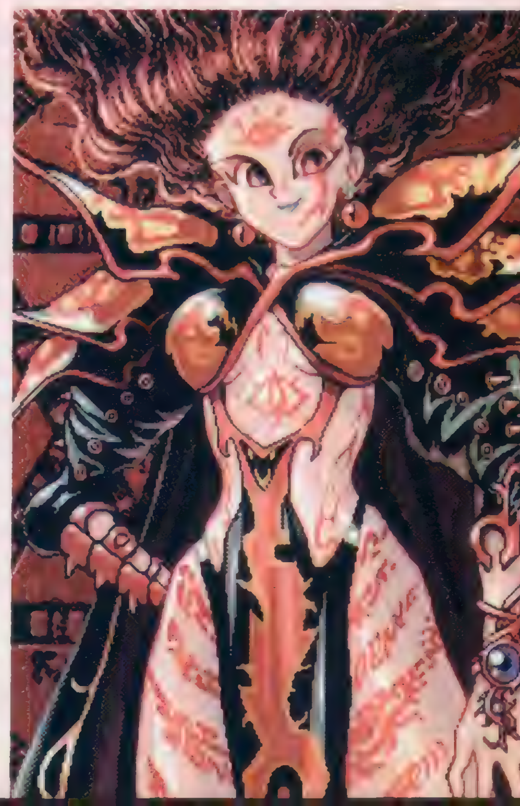
——CD版というと、喋るんでしょうか？

赤井：喋るのが期待されているなら、喋るべきであると思います。機能面を生かしたサービスは最低限必要ですから。だからといってデモ的な所に重点を置いても本末転倒なんですね。「プリメ」はバランスの世界ですから、どこか傑出したすごみがあるわけではないんで。

グラフィック表現方法は新しいものを

——グラフィックに関してはどうでしょう？

赤井：グラフィックの表現方法が



まだ決まってないんですよ。大量の絵を、どう作っていくがが問題でして。その解決方法として確かにポリゴンがありますが、それでは面白味はあっても情緒にかける。『プリメ』に情緒がないのはまずいですから(笑)。ポリゴンでもなく、ただのドット絵でもない新しい表現方法は無いかと。
——例えば、取り込みとか？
赤井：そうですね。方法はいろいろあるんで、現実味のありそうな物を探っていくつもりです。
——少なくとも「3」では絵が大量にあると？
赤井：そりゃそうですね。パソコンのときは、静止画の美しさに頼っていたので、あれくらいのバリエーションでも許せたんですよ。ＴＶだと、静止画をじっと見てるってこともないですから。ただ、枚数を増やすだけでは限界があるんで、もう少し無段階的に増やせないものか、という可能性を探しています。
玉谷：やってみたらできなかったということもあるかも知れませんが（笑）。
赤井：パソコンのときは、絵の美しさを武器にして進んで行ったのですよ。でも今ではゲームのグラフィックがキレイなのが当たり前です↗よね。そういう意味では、ただキレイなだけは面白くないと。どこか意外な、新しい絵の表現方法を創り出してみたいわけです。
——具体的に、スゴイ差があるのでしょうか？
赤井：………どうですかね。「あっ、どこか違うな？」ぐらいですかね。技術的に、何年か後にはスタンダードになるような表現方法を使いたいと考えています。まぁ、今はまだ、とても言えるような段階ではないですね。
——では最後に、「3」での目標についてお聞きしたいのですが？
玉谷：前作までなら、家にいる間は父親の視点、武者修行中は娘の視点なんです。この視点の違いというのが、ハッキリ画面に出るような感じというのも狙ってみたいですね。
赤井：「1」、「2」で守ってきた、「お人形さんごっこ」の感覚は損なわないようにしていきます。あまり壮大なものは狙わず、遊ぶ側の想像力に任せるという基本コンセプトは同じなんですね。「プリンセスメーカー」というゲームで、ユーザーをどう楽しませるかは変えようがないわけで、次世代機の能力に振り回されず、遊んでいて気持ちのいいものを目指していきます。



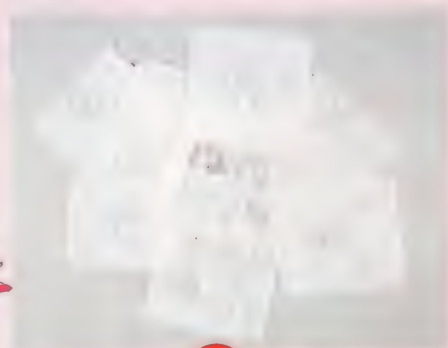


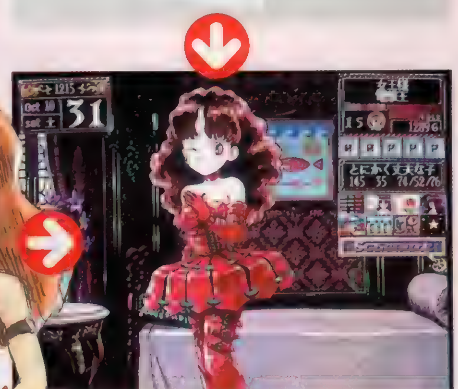
娘はこうして作られる

美しいグラフィックはどうやって作られる？ 基本を大紹介

パソコン版の「1」と「2」では、2種類の方法で娘をモニター上に再現していた。まず一つは、赤井氏の描いた原画をそのままスキャナーで取り込み、コンピュータで色を付けていく方法。そしてもう一つは、着色して完成した赤井氏の"絵"そのものを取り込んでしまうという方法だ。もちろんこちらも、コンピュータ上で多少の修正は行っている。ちなみに右にある3点のイラストは、すべて赤井氏本人によるもので、ゲームでは後者の方法でモニターに再現されたのだ。今回の「3」では、新しいグラフィックの表現方法を取り入れたいということなんだけど、一体どんな方法が用いられるのか？　今から非常に楽しみだよね。







⬆どちらの方法を用いようが、モニターで再現されれば同じ。もちろんこれは、元となる素材が素晴らしいから。パソコン上の美しいグラフィックも、赤井氏の絵があればこそ。



プリンセスメーカーってどんなゲーム？

お答えしましょう、こんなゲームです。

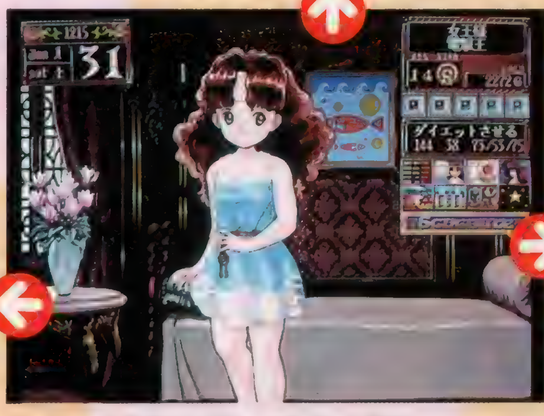
大まかなゲームの流れは、娘にバイトや習い事をさせつつ、10年間教育するだけ。その教育の仕方によって様々なエンディングが用意されていて、最終的にはプリンセスにするのが目的だ。しかし、"収穫祭"などのイベントや、ＲＰＧ仕立ての"武者修行"などが盛り込まれ、楽しみ方は実に多彩。このため何度でもくり返し遊べるところが、最大の魅力なのだ。

習い事で娘の教育

アルバイトと違い、こちらは教養を高めるかわりに高い授業料を払わなくてはならない。でも稼ぐのは娘だから文句はいえないのだ。バイトばかりさせてないで、たまには教育もさせて能力値を高めよう。その辺のバランスの取り方が難しいのだが…楽しいところでもある。

バイトで資金を稼ぐ

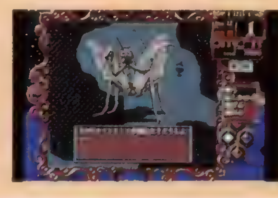
父親（プレイヤー）には一定の収入はあるけど、生活費の大半は娘に稼いでもらわなくてはならない。なさけないけど、娘の教育になってお金も入るのだから、ゲーム中で最も重要な要素だ。でも中には、高収入のかわりに娘の素行を悪くしてしまうというアルバイトもあるぞ。



⬆働かせすぎると病気になる、教育しすぎるとグレる。子育ての難しさを実体験することができるのだ。

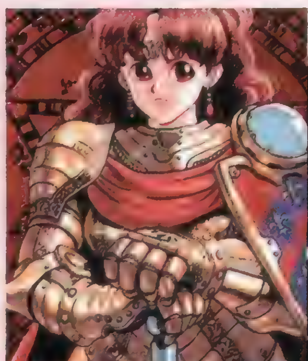
時には武者修行

心を鬼にして、時には娘を修行に出すことも必要だ。そうすると、ゲームはガラリとかわってまるでＲＰＧさながらに展開。敵を倒し、経験値を上げることによって"強い"娘（当然能力値が上下する）にすることができるぞ。武者修行中のイベントも豊富に用意されているので、また違ったゲームとしても楽しめる？



➡まるでＲＰＧのような武者修行モード。ランダムで敵が現れて、戦闘しながら先に進む。

目指すはプリンセス



⬆武者修行のやりすぎか、戦士になってしまった例。しかし、これはこれで幸せな人生なのかも。ただのごろつきになるよりはましかぁ。



⬆最終的に、総合的な評価が高ければ憧れの王の奥、プリンセスだ。しかし、これが最終的な目標ではない。この上にさらに女王という隠しエンディングまで用意されているのだ。



➡頭の良さにこだわって育てて見たら、王宮魔術師になりました。最初に、「○○になる」という目標を立て、それに合わせて教育していくというのも、『プリメ』の楽しみ方の一つだ。

果たして『3』は？

バイトや習い事で娘を育てるという、基本的なゲームの流れは、きっと変わらないだろう。しかし、武者修行などといった間接的な要素が大幅にチェンジしてしまう可能性は、もしかしたらあるかも。どちらにせよ、発売はまだまだ先だ。それまでは、あれこれ想像しつつ待っていよう！



➡『1』と『2』のことならこの本で。新紀元社より発売中。



プリンセスメーカー3

●ジャンル／育成型SLG●メーカー／ガイナックス
●発売日／95年夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



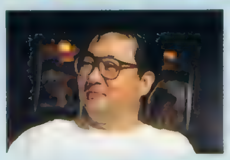
PSに超大型ボード ワンダラー ～1950

広大なアメリカ大陸を舞台にした、壮大なボードゲームが登場するぞ！ 1950年からスタートし、アメリカの歴史がイベントで展開!! PSの性能を生かした演出も盛り込まれ、超大型娯楽作品になりそうだ。

豪華スタッフが結集!! 史上最大のボードゲームへの野望!!

この豪華スタッフを見てくれ。さくまあきら氏といえばボードゲームの名作『スーパー桃太郎電鉄』シリーズを生み出しているだけに、ゲームの楽しさはもう約束されたようなもの。そして「桃太郎電劇2」で監督を担当した千葉達也氏、『イースⅠ・Ⅱ』『エメラルド・ドラゴン』など、PCエンジンの名作を作り上げた岩崎啓真氏がトリオを組んで、PSに殴り込みだ!!

●総監督 さくまあきら



⬅御存知、桃太郎シリーズの御意見番。「桃鉄」を超えるゲームになるのは確実。

子供の頃あこがれたアメリカン・ポップス、メジャーリーグ、ハリウッド。現在の日本の繁栄は絶対にアメリカのおかげだと思う。そんな「アメリカンドリーム」をゲームにしました。

●監督 千葉達也



⬅開発に用意した資料は、フロッピー13枚分。それ以外にも資料の山が……。

マップ上には、自分のビルがポリゴンで建ち、空からは隕石が落ちてきたり、50人以上ものキャラクターが自分の会社経営を助けてくれる、PSの機能をフル活用したボードゲームです!!

●プログラマー 岩崎啓真

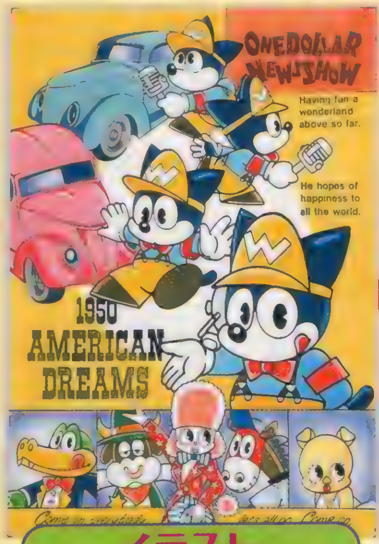


⬅岩崎氏の「オレに『桃鉄』を作らせろ」の言葉が、このプロジェクトの発端。

『ワンダラーショック』はポリゴンくささを排除した滑らかに動くイラスト＋アニメのボードゲームが目標です。実験的な要素が多いので苦戦していますが、きっと面白いと思いますよ。

メインキャラのワンダラーくんは、こうして作られた!!

「桃鉄」の桃太郎のように、ゲーム中の実況中継をしてくれるのが、ワンダラーくん。このゲームでは建物やキャラクターはポリゴンで表示される。このワンダラーくんもフィギュアを作り、その立体データをもとに画面上にポリゴンキャラとして再現されるのだ。



イラスト

⬅イラストのワンダラーくん。アメリカ大陸を飛び回る躍動感あふれるイメージだ。



フィギュア

⬅実際に人形を製作し、そのデータをもとに作られていく。けっこう、カワイイね。

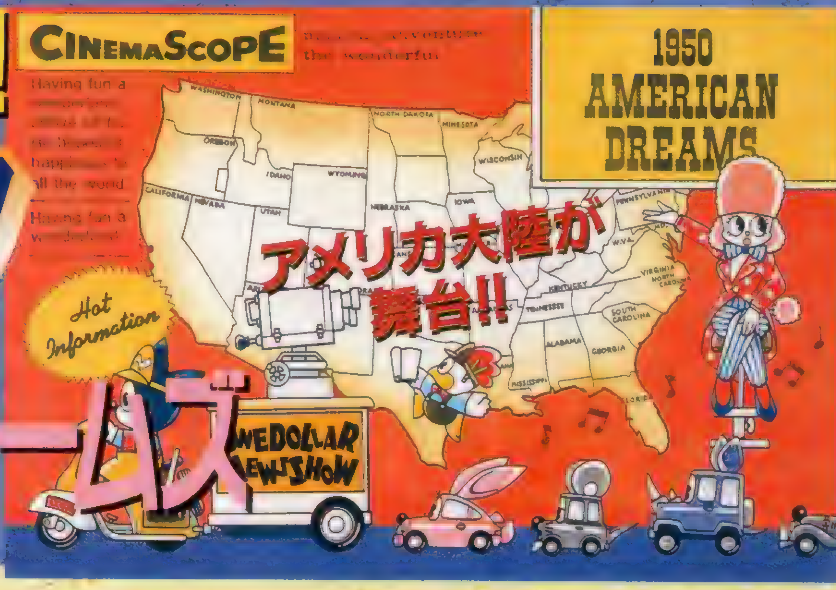


⬅ポリゴンで再現されたワンダラーくん。どう動くのかとっても楽しみ。

➡ポリゴンキャラによって、新感覚のボードゲームになりそう。

ポリゴンによる画面上のキャラ

ゲームが誕生!! ショック アメリカンドリームズ



イベントを左右するブレーンシステム!!

このゲームのウリの一つが、「ブレーンシステム」だ。秘書を雇うと、そのキャラならでのイベントが起こり、新事業が成功するか失敗するかどうかも、その秘書がカギを握っているのだ。このブレーンは、弁護士や技術者などの肩書を持ち、総勢50人以上もいるぞ。たとえば技術者を雇うと、開発事業を起こし、宇宙開発センターを建設、ロケット打ち上げのイベントなんてのもあるらしい。また、アメリカの歴史上実際に起こった出来事が、ブレーンによるイベントの発生にもからんでくるぞ。

ショップ経営



➡ショップ経営のイベント。ブレーンによって、この事業が失敗することもあるのだ。



⬅謎の大イン石が落下！　これはいったい？大規模な天変地異のイベントも発生するぞ。

イン石落下!!

※これらはイベントの元になる線画に編集部が彩色したものです。

多彩なブレーンたちに注目!!

ブレーンたちは、アメリカ大陸を横断している途中で登場してくるぞ。とても「秘書」には見えないのもいるけど、重要なキャラクターなのだ。



ジュリア　オッペンハイマー　カーソン



次号はさらに詳しく紹介！乞うご期待！

ワンダラーショック
1950アメリカンドリーム

●ジャンル／ボードゲーム●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ／可(2~4人)

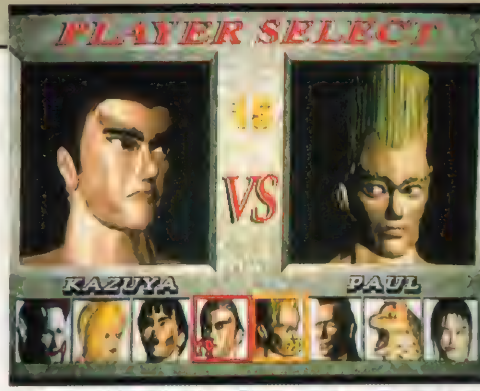
ナムコのポリゴン格闘ゲームだ!!

鉄拳

TEKKEN

プレイステーションへの移植が決定している『鉄拳』。アーケード版でこのゲームの魅力を探ると共に、移植の展望をチェックしていくぞ！

『鉄拳』がシステム11という基板で作られていることの意味



⬆システム11上で動いている『鉄拳』。全8キャラが使えるぞ

現在アーケードゲームとして開発が進んでいる『鉄拳』。ゲームとしての魅力、期待はもちろん大きいが、それを取り巻く環境もまた魅力的なのだ！

『鉄拳』はシステム11と呼ばれる基板上で開発されている。これはＳＣＥとナムコがアーケード用に共同開発した基板で、プレイステーションの上位バージョン的な存在にあたる。つまり、アーケード版からプレイステーション版への移植が今まで以上に容易になり、なおかつ移植度もかなり高いものが実現できるのだ。このへんの特長について、もう少し掘り下げて紹介していこう。

まずは移植が容易だという点について。これは、移植にかかる作業や時間が激減することを意味している。アーケードからの移植というと、早くても半年や１年はかかるってイメージがあるよね？　でもシステム11上で作られたゲームの場合は、もっと短期間で移植することが可能なのだ。まったく別のハードに移植する時には、移植元のハードと移植先のハードの性能差を考えてオリジナルに近くなるような処理をするハメになる。でもシステム11とプレイステーションは同じコンセプトの元に作られたハードだから、そんなことに頭を悩ませる必要がないというわけ。ゲーセンで人気のゲームが早い時期に移植される可能性が高いっていうんだから、うれしいよね！



⬅勝敗が決した後には、このようなリプレイを見ることができる

続いて、移植度が高いという点について。システム11はプレイステーションよりも高度な処理をすることが可能なだけに、100%同じ移植というのは現実的に難しいだろう。けれども、システム11を使っていない『リッジレーサー』をあそこまで素晴らしく移植したナムコが、システム11上のゲームを移植することになるのだ。このことだけで移植度の高さは約束されたといっていいだろう。ＰＳ版の『鉄拳』は、アーケード版とまったく見分けがつかないかもしれないぞ！





➡ゲーム[illegible]キャラクターた[illegible]プレイステー[illegible]等のクオリティが期待できそ[illegible]



4つのボタンの使い方が特徴的な『鉄拳』

それでは『鉄拳』の内容について紹介していこう。

このゲームは8方向レバーと4つのボタンで自キャラを操作するようになっている。レバー上でジャンプ、相手と反対側に入れてガード、レバー2回でダッシュなど、システムはオーソドックス。ただ、ボタンの割り振りに『鉄拳』ならではの特徴がある。各ボタンが右手、左手、右足、左足にそれぞれ対応しているのだ。だから、より本物の格闘に近い感覚でプレイできるんじゃないかな？ ただ漠然と技を出していくんじゃなくて、「左手のパンチを出したら、右手のパンチをフェイントではさみ、左足のしゃがみキックを狙う」といったコンビネーション技が大切になってきそうだ。また、個性的な8人ものキャラが用意されているゲームだけに、同じ操作をしても出す技が微妙に変わってくるかもしれないぞ。



➡ポリゴンで構成されているだけに、様々な視点で楽しませてくれる。こんな迫力あるシーンも飛び出すぞ！



打撃技だけでなく投げ技等も充実しているぞ



⬆これはジャックのフライングボディーシザース。相手に飛びつき……

⬆そのまま全体重をかけて、押し潰してしまう技なのだ



⬆ポールの飛びつき腕ひしぎ逆十字。立っている相手の腕を抱え込み……

⬆自分の体重をうまく利用して、相手を転ばしてしまう技



⬅ミシェルの投げ技でニーナが地面に叩きつけられた！



⬅こちらはキングのココナッツクラッシュだ！

このゲームにももちろん投げ技や必殺技が用意されている。まだ内容が正式に決まっていないので正確なコマンドは紹介できないけれど、投げ技は基本的に同方向の手足のボタン2つ同時押しで出せるようになるようだ。また、必殺技も簡単なコマンド操作＋ボタンで出せるようになるとのこと。ちなみに「必殺技」といっても飛び道具や無敵化する対空兵器が用意されているわけではない。キャラによって、威力のあるパンチやキックだったり、特殊な投げ技だったり、キックとパンチを連続して叩き込む技だったりするのだ。

『鉄拳』では相手の打撃技をキッチリとガードした後にこちらも打撃技で反撃したり、相手の打撃技を空振りさせたスキに投げ技を狙っていったりするのが基本戦法となるだろう。相手の動きを読みあって一気に攻撃を叩き込むという、よりリアルな対戦が楽しめそうだね！

T E K K E N

？ プレイステーション版『鉄拳』はどうなる？

本文中でも触れているように、プレイステーション版はアーケード版にかなり近い移植が期待できそうだ。事実、「移植の際に生じてくるスケールダウンの度合は、限りなくゼロに近づけることが可能」＜ナムコ・吉積氏＞というコメントをもらうことができたぞ！ さらには、「プレイステーションならではの仕様を盛り込める可能性も高いといえます。プレイステーション版の開発はまだ始まったばかりで、単純にアーケード版と比較することはできませんが、開発者の意識としては〝アーケードと家庭用は用途がまったく違うので、同じものにしていいハズがない〟という言葉で表現できると思います。これはもう、出来上がりを期待していただくほかありません」＜同氏＞とのコメントまで！ プラスアルファまで期待できるなんて、今からとっても楽しみだよね!! ナムコさんにはまずアーケード版の完成を目指してもらって、その後、カンペキな移植でプレイステーション版を出してもらいたいな！

なお、今後作られるナムコのアーケード用の3Dゲームは、システム11上を中心に開発していく予定だとか。移植のことを考えると、これはプレイステーションユーザーにとってもうれしい発表だよね!!



"ザ・キングオブアイアンフィストトーナメント"に出場する格闘家は、

TEKKEN

三島流喧嘩空手の使い手で、冷血御曹司の異名を持つ空手家。このゲームの主人公といえるキャラクターだ。彼は史上最強の格闘家を決定する"ザ・キングオブアイアンフィストトーナメント"を主催した三島平八の息子だが、父親とは反目しあっている。胸にある大きな傷は、子供の頃に平八によって谷に落とされた時に負ったものなのだ。



三島一八（みしまかずや）





柔道をベースにした総合格闘技を習得しているアメリカ人。それだけに多彩な投げ技を身につけている。ふだんは用心棒をしたり、賭けストリートファイトをして生計を立てている。より強い敵と戦うため、この大会に参加した。以前、三島一八と戦って引き分けた経験があり、それ以来彼のことをライバル視している熱血格闘家。



ポール・フェニックス





プロレスの技を使うメキシコ人のルチャドール（プロレスラー）。フィッシャーマンズスープレックスやココナッツクラッシュなど、多彩な投げ技を持っている。野獣神父という異名がついているが、これは彼が神父という本職を持っているため。みなしごたちを助けるために戦っており、高額の賞金目当てに今大会に参加した。



キング





父親から習った骨法と母親から習った合気道をベースにした暗殺格闘術を使いこなすアイルランド人女性。サイレント・アサシンという異名を持つ。暗殺者でありながら、人を傷つけることをよしとしない自分も同時に存在しているため、心は揺れ動いている。今回の大会に参加したのも暗殺が目的。ターゲットは主催者である三島平八だ。



ニーナ・ウイリアムズ





この8人だ！

鉄拳

●ジャンル／3D格闘●メーカー／ナムコ
●発売日／3月予定
●対応周辺機器／ネジコン●多人数プレイ／可(2人)

超殺戮兵器の異名を持つ、ロシア人格闘家。ふだんはスクラップ工場で働いているが、戦いになると怪力を武器に暴れまくる。だがそれは、あくまでも表向きの姿。彼の正体はロシアが秘密裡に開発した殺人ロボットなのだ！　不穏な動きを見せる三島一八を抹殺するため、ロシアが彼を刺客として大会に送り込んだのである。



ジャック



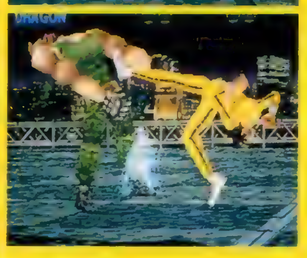


サンフランシスコにある中華料理店で働く一方で、拳法道場の師範代もつとめている中国系のアメリカ人。かのブルース・リーが作り上げた截拳道（ジークンドー）の使い手であり、〝帰ってきた伝説の龍〟とも呼ばれている。富と名声を一挙に手に入れることができるこの大会のことを知り、自ら参加を決めた。



マーシャル・ロウ

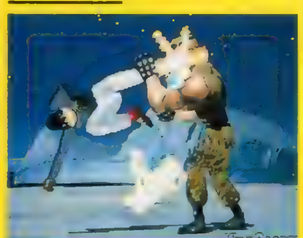




香港生まれの父親とインディアンの母親との間に生まれたアメリカ人女性。父親の仇である三島平八を探すために世界中を放浪していたが、ある時〝ザ・キングオブアイアンフィストトーナメント〟のウワサを耳にし、参加を決意した。放浪の女拳士という異名を持つ彼女は、各種の拳法を使いこなすことができる。趣味は狩り。

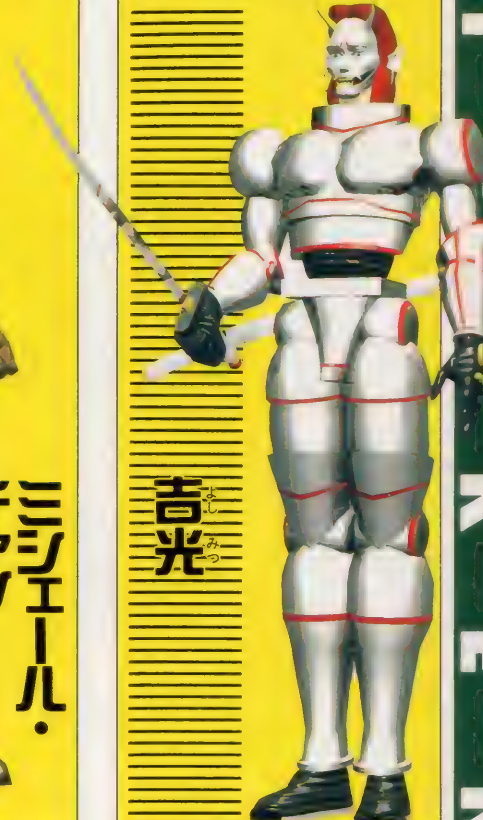


ミシェール・チャン





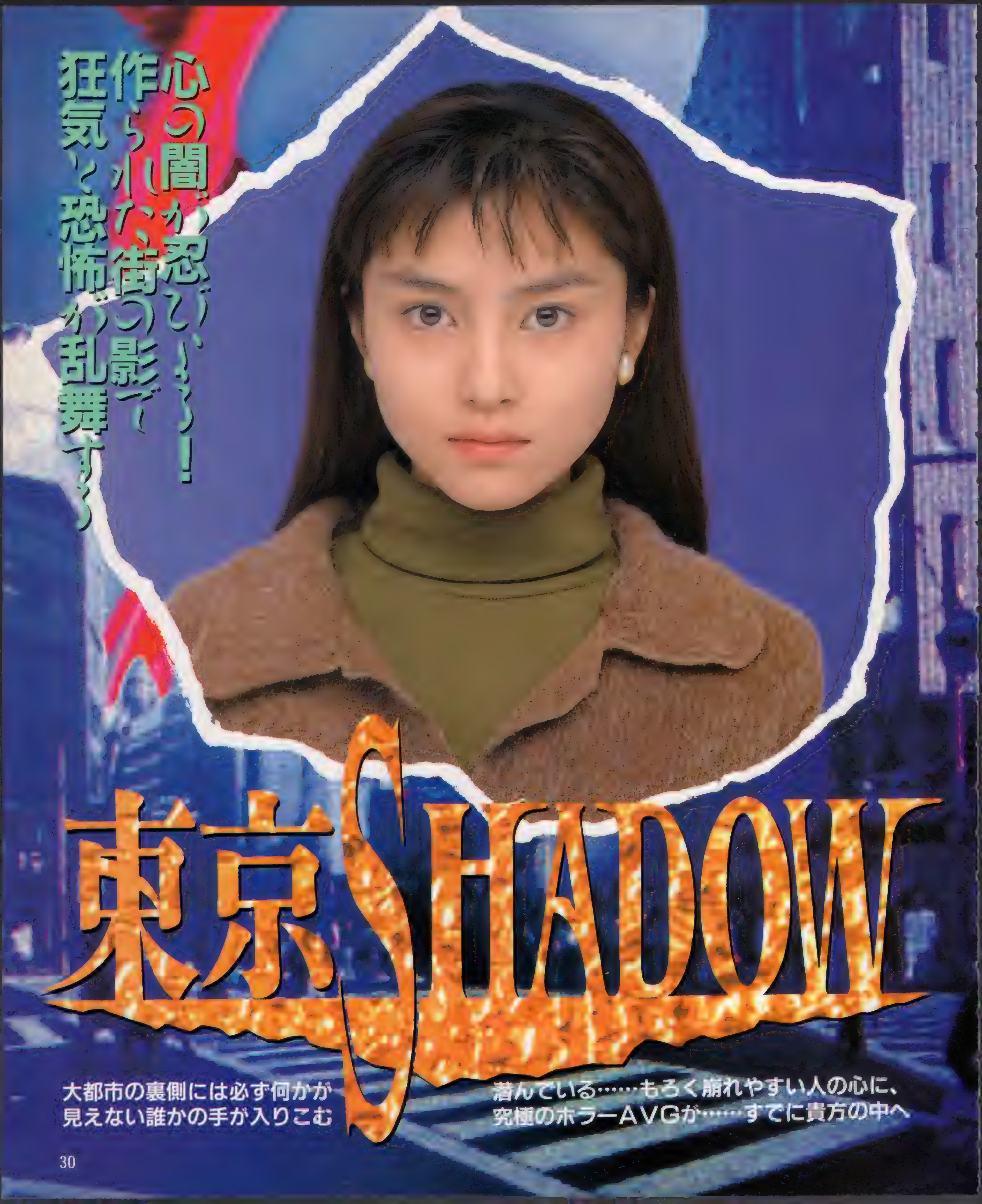
窃盗集団の首領で、卍忍術を駆使して戦う宇宙忍者。大会の運営資金を盗むことを画策した彼は、部下が動きやすいように、自ら大会に参加した。つまりおとり役を買って出たわけである。名前からもわかるように元々は日本人だったが、現在では国籍を捨てて生きている。一見するとロボットのようだが、実は生身の人間である。



吉光(よしみつ)







心の闇が忍びよる！
作られた街の影で
狂気と恐怖が乱舞する

東京SHADOW

大都市の裏側には必ず何かが潜んでいる……もろく崩れやすい人の心に、
見えない誰かの手が入りこむ究極のホラーAVGが……すでに貴方の中へ

マルチシナリオホラーAVG

悪霊が渋谷をうめつくす!! サスペンスの世界にようこそ



東京SHADOW シャドウ

●ジャンル/マルチシナリオAVG●メーカー/タイトー
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/不可

ゲームシステム

「東京SHADOW」のゲームシステムを本誌が独占スクープ！　マルチシナリオ方式採用、実写映像をバリバリに取りこんだ究極のホラーAVGとなることが判明した。用意された多数の筋書きはプレイヤー次第。若者または、明るい街というイメージの強い「渋谷」を舞台に、様々な闇の誘惑がキミを直撃する！



通常画面

実際、ゲームは実写に文字の重なった画面で進んでいくらしい（※上の画面は編集部で作成した予想画面）。メッセージはオール生音でしゃべるというわけではなく、文字による選択が中心。これはバリエーションのボリュームを考慮してのことらしい。

マルチシナリオ



マルチシナリオといえば、プレイヤー次第でストーリーが変わり、最後はエンディングまで変わってしまうという自由度の高いシステム。「東京〜」ではかなりの数の分岐、そしてストーリーが用意されている。３人のヒロインが登場するのだが、話によって彼女たちの性格から立場までまったく変わってしまう。当然その分岐する分だけ、よぶんなシナリオを用意しなくてはいけないので、制作は非常に大変とのこと（めんどうだし）。

ダンジョン

上の通常画面でゲームは進行するのだが、闇を演出するにふさわしい場所「地下道」もゲーム中何度も登場する。

実写中心の通常画面と違い、地下道などのダンジョンは、下の様なイメージ画をCGで描きおこし、作られることになる。渋谷に隠された謎を解くためとはいえ……超気味の悪いダンジョンに何度も足を運ばなくちゃいけないのはもう、それだけで恐怖。自分がその場にいるような、臨場感あふれるモノになるらしい。



キャスト決定!!

実写でストーリーが進行するならヒロインはいったい誰が？ メインとなる3人をまたまたスクープでお届けしよう。やはりホラーは美女が似合う！　怖いお話にピッタリなのだ。

セリフや選択肢は文字を表示するとはいえ、実写映像がメインとなっているのでキャストは非常に重要になってくる。今回の『東京ＳＨＡＤＯＷ』ではヒロインに３人の女の子が抜てきされた。厳しいオーディションの結果選考されただけに、その演技力、魅力ともにスペシャルクラス。映画やＴＶとなんら変わらないのだ。彼女たちをキミの操作によって、恐怖の体験から守ってあげよう。



⬆オーディションはゲーム中の１シーンを抜き出して行われた。演技力、表現力など、すべての要素を考えた上でキャストが決定する。



京　子



高城京子　21歳・警視庁防犯部、少年第三課の警察官。覚醒剤などの少年犯罪を専門とする。気は強く美人だが恋人に対するときはナイーブで内気。恋人が唯一の弱点。

演じるのは宝生舞（ほうしょうまい)。（データ）生年月日…1977年１月29日17歳・出身地…大阪府豊中市・血液型…Ｏ型

亜希子



入来院亜希子　19歳・大学生。中世の氏族渋谷氏から分家した名門のお嬢様。静かな中に情熱を感じさせる。ただしシナリオによっては悪女になる可能性もあり。

演じるのは菊池あゆみ。（データ）生年月日…1974年６月29日20歳・出身地…愛媛県松山市・血液型…Ｏ型

キャシー



キャサリン・Ｓ・バーン　19歳・マサチューセッツ、ミスカトック大学からの留学生。厳格なプロテスタントの家庭に育ったが、明るく積極的でスポーツ万能。

演じるのはＩｓａｂｅｌ（イザベル)。（データ）年齢…19歳・身長…165cm・髪…ブロンド・目の色…青

シナリオ

このゲームは主人公であるあなたが殺されるところから始まる。浮遊霊となったあなたは恋人京子を助けるために様々なアドバイスなどの手助けをするのだが……。分岐選択によって最初から、ストーリーはプレイヤー次第。序盤の例を上げてみよう。

主人公は光學院大学の学生。その主人公と恋人京子は渋谷でデートの約束をする。１週間ぶりのデート…しかしルートの選択によっては、待ち合わせ場所に着くまでに、チーマーにからまれナイフで刺されたりする。

運良く待ち合わせ場所のライブハウスで出会えたとしても、その恋人は事件（麻薬捜査など）の捜査中。しかたなく主人公は一緒に捜査を手伝うことになるのだが…①毒を盛られる。②少年にナイフで刺される。と結局死んでしまう。このようにオープニングの分岐でさえ超複雑なのだ…。この先どーなることか、予想もつかない。



 PHOTO/弘瀬秀樹　スタイリスト/奥田ひろ子　ヘアメイク/下端吉範　衣装協力/WOODEN DOLL（TEL 03—3423—0417）

西谷史VS宝生舞 どーなるの対談



➡「恋人が死んじゃうのは悲しすぎですよね」「実は……内緒なんだけど……」

小説版の作者であり、ゲーム版の監督でもある西谷史先生に、ヒロイン京子役を演じることになった宝生舞ちゃんが質問ラッシュ！　まだ、何も知らない舞ちゃんが、ゲーム版『東京SHADOW』の恐怖の真実に鋭く迫る！

私はどんなことをするんでしょう

宝生舞（以下、舞：敬称略）：**渋谷の街で何かが起こる**んですね？　あたし今、家が近いんですよ。実家は大阪なんですけど。

西谷史（以下、西：敬称略）：いや、何年も前に友だちと渋谷を歩いてたら、突然ボク以外の２人が明治神宮前で赤い稲妻を見たと言いだしたんですよ。で、何カ月かしたらその２人が病気で倒れちゃって。で知り合いの霊感のある人が、その時**「地獄の門が開いた」**と言ったのが物語を作るきっかけだったから（笑）。しかも調べれば調べるほど渋谷って街は霊的に怪しい場所が多いんだよね。

舞：じゃ、**怖いことが**…。

西：はい、起きます。舞ちゃん演じる京子は刑事なんですが、恐怖の物語にひきずりこまれます。

舞：**死んじゃったり**とか……。

西：ありえますよ。マルチシナリオっていうプレイヤーの**思い通りにストーリーが変わっていく**システムを使用しているので、京子が死んでしまうストーリーも当然用意されてます。

舞：コントローラを持っている人次第なんですね？

西：そうだねぇ。特に性格なんか**はコロコロ変わるなぁ。**昔から自由度の高い話を作りたかったんだよね。主役を自分の思いどおりに動かせる。

舞：いいですよね。ドラマで自分の好きなように話を変えられたら。

西：次世代機と言われているプレイステーションなら、**自由に実写で見せられる**のがうれしくて。

舞：渋谷でロケなんですよね。なんか…地下なんですか？　ここに写真が出てますけど（電撃王を指さす。「東京ＳＨＡＤＯＷ」は兄弟誌、電撃王で連載中である）。

西：渋谷には**30キロも地下がある**んですよ。第２次大戦まではムチャクチャ川が多かったから、単純に埋め立ててしまったんで。

舞：**臭くないですか？**

西：ちょっと…匂うかな（笑）。まあでも大丈夫。撮影スタッフが入りますから。



⬆「舞ちゃんはハッとした瞬間なんかを目で演技できるのが良いです」　西谷談

舞：でもあたし平気ですよ！

西：じゃぁ、急きょストーリーを変えることにして入ってもらおうかな（笑）。

舞：基本的なお話ってどんな感じなんですか？

西：明治神宮に、古墳があったんですよ。そこに**ヨヨギ**って木が生えていたんです。第２次大戦中、**B29が墜落して**その木を破壊したっていう実話があるんですが、その木が実は**古墳の主を封じ込めていた**というのが「東京ＳＨＡＤＯＷ」の核です。その主が人をさらう…その行方不明者を警察官である京子＝舞ちゃんが探すという形ですか。まあ、冒頭で恋人を失ってしまうんだけど、それを知らずに捜査を続けるっていう…。

夜中に1人じゃプレイできない

舞：かなり不幸な女の子ですね、京子って。

西：そうだねぇ…でもストーリーによっては幸せにもなれるから。舞ちゃんは、目で演技できるのが良いよね。

舞：え？　そうですか？　ギョロギョロしてますけど。

西：エジプト系の顔っていうのかなぁ？

舞：わかります？　お父さんがそっち系なんで。ウソですけど（笑）。先生は**幽霊みたことあるんですか？**

西：**あります。**でも後で気がつくんだよね。幽霊っても半透明じゃなくってそこにいるように見えるから、その時はまったくわからない。でも**錯覚かもしれないし**（笑）。

舞：これから幽霊が主人公のゲームを作ろうとしてる人が何を気弱なことを言ってるんですか（笑）！　マルチシナリオってことは、**同じ様なシーンをたくさんの種類撮ることになる**って聞きましたけど。

西：そうなんですよ。プレイヤーが部屋を出ていくってのを選んだらその映像が必要だし、電話をかけるってのを選んだらそっちが…。

舞：何がきても、それに答えられるようなもんですね。

西：まあ、何でこのシーンが今あるのかがわかるようにシチュエーションを含めた脚本を書きます。

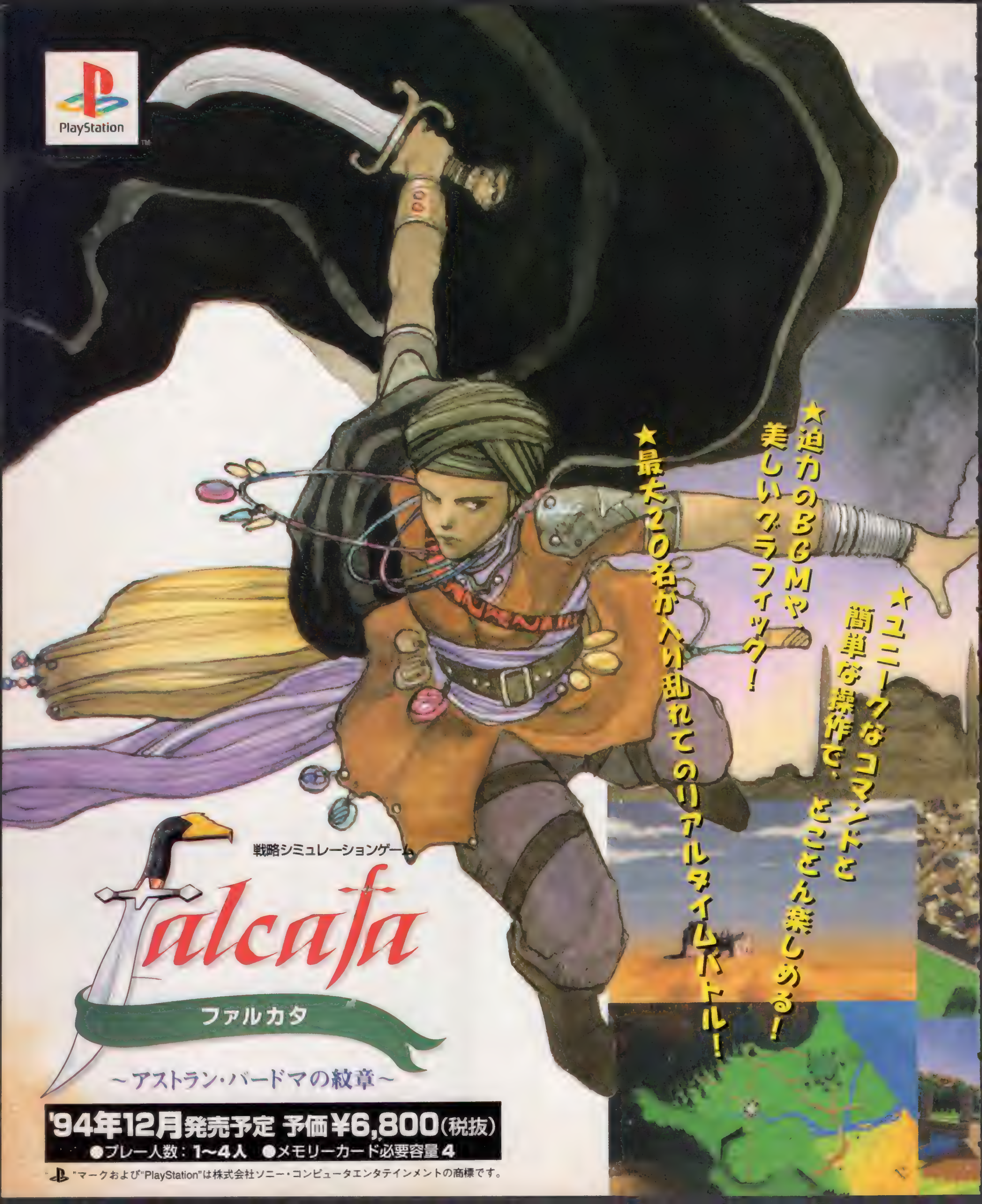
舞：今までやったことないんでなんか楽しそうだなあぁ。

西：撮ってるときも楽しいけど、全体が見えるようになる、ゲームになってからも楽しいハズです。

舞：来年３月の撮影、楽しみにしてます。

怖くておもしろいことまちがいなし（笑）！

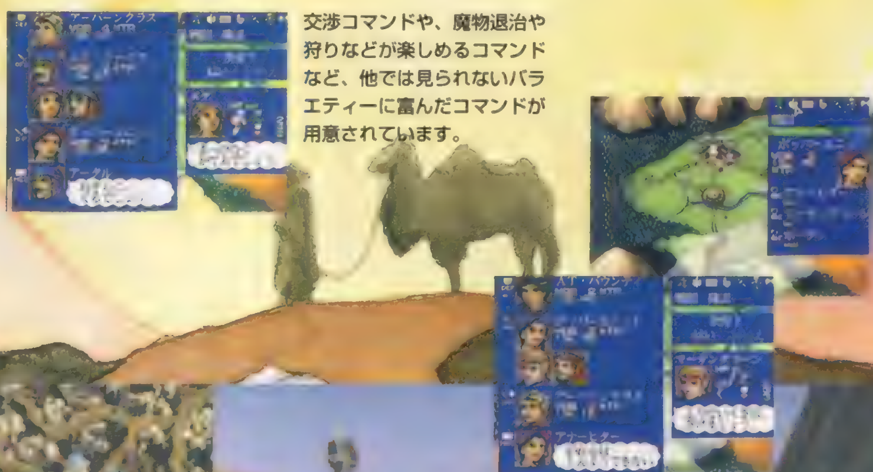



PlayStation
★ユニークなコマンドと
簡単な操作で、とことん楽しめる！
★迫力のBGMや、
美しいグラフィック！
★最大20名が入り乱れてのリアルタイムバトル！
戦略シミュレーションゲーム
Falcata
ファルカタ
〜アストラン・パードマの紋章〜
'94年12月発売予定 予価¥6,800(税抜)
●プレー人数：1〜4人 ●メモリーカード必要容量4
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

GUST ガスト

すべてのキャラクターが
自由意志で動きだした
連帯、交渉、誘惑、そして裏切り……
無尽の策略が絡み合う
新・思考　戦略シミュレーション！

まだ神々が人間と共に存在できた世界を舞台に繰り広げられる壮大な叙情詩「ファルカタ」。プレイヤーは、1つのパーティー・リーダーとなり、全5章からなる様々なイベントを体験していくRPG感覚の戦略シミュレーションです。このゲームの最大の特徴は、登場するすべてのキャラクターが、自分の意志を持って行動しているということです。メンバーはそれぞれの価値観でプレイヤーの采配に文句を言ったり助言をしたりするでしょう。
また、プレイヤー以外の他パーティーも、それぞれの思惑をもって近づいて来るでしょう。すなわち連帯、交渉、誘惑、そして裏切りといった様々な戦略が絡み合うのです。ですから彼らの思考や行動に気をつけていないと……!?。
さらに、最大20名が入り乱れてのリアルタイムバトル。迫力あるBGMや美しいグラフィックも、プレイヤーを魅了するでしょう。



交渉コマンドや、魔物退治や狩りなどが楽しめるコマンドなど、他では見られないバラエティーに富んだコマンドが用意されています。



Illustration：Hitoshi Yoneda

ただ今スタッフ募集中！

株式会社ガスト
〒380　長野市南石堂町1293　TEL.0262-24-7300

PlayStation



FORUM フォーラム

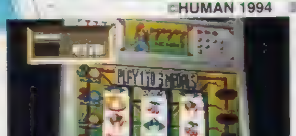
好評発売中／定価6,800円(税別)





キャラクターデザイン：喜国雅彦

「パチスロ」ファンにはもちろん、喜国マンガファンには絶対お勧めの1本。喋る喜国マンガを楽しめるのはこのゲームだけ。果して玉の輿にのれるのか？ 主人公「金田まち子」の明日はあなたの腕次第。3日間で稼いだ金額で明日が決まるマルチエンディング。ストーリーの面白さはもちろん、ポリゴン採用でリアルな「パチスロ」を完全再現。「パチスロ」が初めての人にも安心の専門用語解説モード付。





これが、ポリゴン採用の超リアルな「パチスロ」だ!!

●販売
ヒューマン株式会社 ｜ ヒューマンテレホン通信（毎月1/15日に内容が変わります） 東京 0422(70)7796 大阪 06(886)3465 ｜ ゲームに関するお問い合わせ（月～金曜の午後2時～6時） 0422(70)7798
本社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 Tel.0422(70)7000 Fax.0422(70)7790 ／ 大阪支店 〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24 花原第3ビル8階 Tel.06(886)0400 Fax.06(886)4776

1月号は次世代機特別編集号で好評発売中!

電撃王が分析! 次世代機 どれを買えば損をしない?

全誌面ブチ抜き大特集

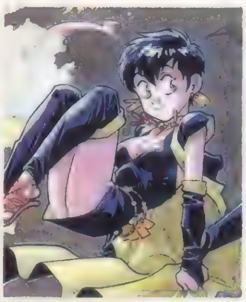
ソニー プレイステーション・セガサターン・NEC PC-FXをはじめ次世代機の面白さ・性能徹底比較

どれを買うか迷ったらこの特集を読むべし

完全版 次世代機全機種ソフトカタログ付き

特別付録 年末年始オールソフトカタログ

パソコンゲーム・SFC・PCエンジン・メガドライブなど、コンシューマゲームを含め年末年始のソフト完全制覇



イラスト/宝谷幸稔

【大好評連載陣】

PC98でパソコンゲーム化&アニメ映画化も決定!

暗黒伝説 クリスタニア
水野良とグループSNE

プレイステーションでゲーム化!

東京SHADOW
西谷 史

美少女ゲーム情報、ゲームミュージック情報も網羅!

オールラウンドゲーム&次世代情報マガジン

電撃王

特別定価640円(税込)

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

プレイステイション版ゲーム化決定!!

東京SHADOW

秘められた渋谷の謎と、
街の運命にとらわれた人々を描く、
衝撃のファンタジック・ホラー!!

著/西谷 史 イラスト/若菜 等+Ki



原作は電撃文庫で

第1巻:赤い稲妻〈絶賛発売中〉定価520円(税込)
第2巻:黒い蝶〈95年2月発売予定〉価格未定

●環境設定は「電撃王」(小社刊)で好評連載中!
●ラジオドラマ(文化放送系)来春スタート!

発売/主婦の友社 発行/メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433 メディアワークス編集部)



PlayStation
プレイステーション
PlayStation™
麻雀ステーション
MAZIN
麻神
MAHJONG STATION
SUNSOFT®
本物よりリアルに、
ポリゴン雀士達が繰り広げる本格麻雀バトル!
空手家が打つ、ボディコンギャルがリーチをかける、侍がポンをする。
時空を越えた戦いに雀荘の興奮がよみがえる!!
トーナメントモードとフリー対局モードを用意。もちろんスタンダードでの高速プレーもたのしめる。
初めての仮想現実麻雀体験がもうすぐやってくる。
好評発売中!!
希望小売価格
6,000円(税別)
噂のヴァーチャル麻雀。遂に登場!!
"マーク"および"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1994 SUNSOFT
©1994 CHATNOIR
愛知県江南市古知野町朝日250 TEL(0587)53-2192 サン電子株式会社

1995 WINTER

電撃Soft Station PART1

ソフトステーション

ここから始まるエリアでは、発売したてのホットなタイトルから、発売が間近い超話題作までを大きめのスペースで攻略したり、詳しく紹介しているぞ。まずは何をおいてもここをチェックするべし!!



- 闘神伝
- リッジレーサー
- 極上パロディウスだ! DELUXE PACK
- ツインビー対戦ぱずるだま
- A.Ⅳ.evolution
- KING'S FIELD
- モータートゥーン・グランプリ
- クライムクラッカーズ
- 宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1

/SATOSHI.H　ＣＧ／池田爆発郎

ハイパーソリッド
闘神伝

ここが違う！ PS POWERチェック！

最近のポリゴン技術を惜しみなく使い、ハデな必殺技、リアルなアクションなど“見せる”ことにとことんこだわったこのゲーム。アーケードゲーム以上の迫力と興奮がキミを直撃すること間違いなしだ。もちろんこんなゲームは、今までの家庭用ゲームマシンでは絶対味わえなかったよね。オプションで、必殺技をL、Rボタンに設定できるため、格闘が苦手な人でもバリバリの戦いが可能。全てのゲームファンに。（うききＡサトチー）

●ジャンル／3D格闘●メーカー／タカラ
●発売日／1月1日発売●¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数対戦／可（2人）

期待の真・格闘ACTの全貌がいよいよ明らかに!!

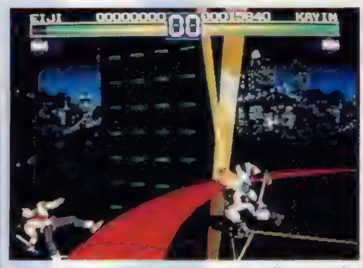
プレイステーションのゲームで今、期待度ナンバー１といえばこの「闘神伝」。ゲーセンなどで流行の３Ｄ格闘ACTとなれば、期待が高まるのも当然だね。でもこの「闘神伝」は、ただの３Ｄ格闘ゲームじゃないぞ。登場するキャラはリーチの長い剣や槍、ムチなどそれぞれ違った武器を持っているのだ。これにより各キャラはとても個性的に仕上がっている。もちろん飛び道具などの必殺技も用意されている。その他にも、これまでのゲームにはなかった要素がギッシリ詰まっているので、辛口の格闘ＡＣＴファンにも満足がいくんじゃないかな。

さて、今回は発売直前ということで、ちょっとクセのある３Ｄでの戦い方と、各キャラ別に戦う上での重要なポイントをどどーんと大特集しちゃうぞ。これを読んでゲームが発売されるまで、ばっちり予習しておこう。



⬇敵に背中を見せるのはとても危険だ　うかつにジャンプや必殺技を使うと手痛い反撃が待っているぞ



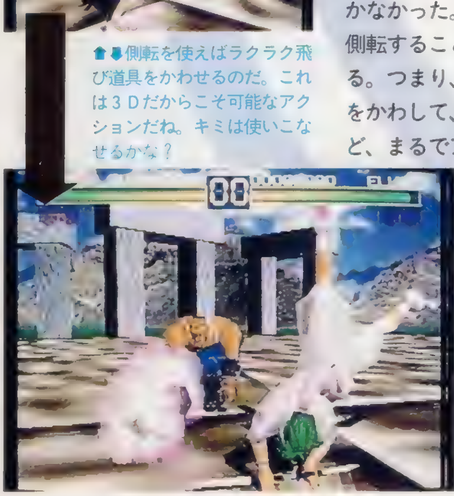


⬆戦っている最中、ステージから落ちると負けになってしまうのだ　端に追いつめられたときは側転などを使って位置を入れ換えよう

『闘神伝』ならではの新システム



⬆⬇側転を使えばラクラク飛び道具をかわせるのだ。これは３Ｄだからこそ可能なアクションだね。キミは使いこなせるかな？



この『闘神伝』には今までの格闘ゲームと違うシステムが多分に採用されているのだ。従来型の格闘ゲームでは、相手の攻撃を避けるには防御するかジャンプするしかなかった。が、このゲームでは側転することでかわすことができる。つまり、相手の飛び道具などをかわして、すかさず攻撃するなど、まるでアニメのような戦いをすることができるのだ。また、そのとき相手の後ろ側にうまく回り込めれば超チャンス。後ろから攻撃することができれば、大ダメージを与えることができるぞ。もちろん防御はできないのだ。

ステージにもいろいろな形があるのだ

各キャラにそれぞれ、計８つのステージが用意されている。大きさは決まっているので、ステージから落ちると場外負けになってしまうので注意。形も四角だけじゃなく、丸型もあり変化に富んでいる。この記事を読んだだけだと、丸型のほうが狭く感じるかもしれないけど、実際に戦うとあまり気にならないので安心してほしい。



⬆ステージの中には丸型のモノもある　これはホーファイのステージ。表面に書かれている“龍”の文字がカッコイイね

●闘神伝

華麗なるアクションシーンの連続!

斬る!

キャラの攻撃方法はおのおのが持つ武器と蹴り技の２種類あるが、せっかくリーチの長い武器を持っているのにこれを使わないテはないよね。コレをメインに戦っていくことになるだろう。相手との間合いによって、攻撃方法が変わるぞ。この斬り技にキャンセルをかけて必殺技につなげ!





◆剣のほかにも棍棒やムチなどいろいろな武器を持ったキャラが登場するのだ



◆キャラの位置により視点が変わるので、どの技もダイナミックに見える

必殺技!



➡技がヒットした瞬間、爆発のようなモノが見える。かなり派手な演出だね



➡強力なモノから笑えるモノまで、いろいろな種類の必殺技が用意されている

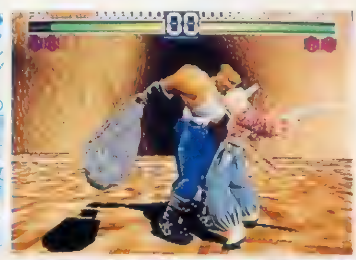


対戦格闘ゲームにはお約束の必殺技もバッチリあるぞ。飛び道具から対空技、一発逆転の究極奥義まで各キャラそれぞれ個性的な技を持っている。この必殺技を使いこなせるかどうかが、勝負を決めるといっても過言ではない。

投げる!

相手の近くでキーを反対に入れて強斬り（キック）で相手を投げることができる。キャラによっては、頭突きや、ビンタを喰らわせたりといろいろなパターンがあるぞ。相手に近づくのは危険だが、与えるダメージも大きいので、側転やダッシュを利用して狙おう。





■ラングーの頭突き攻撃、これも投げ技の一種なのだ ものすごく痛そう



■ガードの堅い相手には、ダッシュでいっきに近づいて投げてしまおう



3D空間ならではの格闘ゲームのポイント攻略!!

対戦型格闘ゲームのブームで、今までにいろいろな形の格闘ゲームが登場しているが、この『闘神伝』のような3D空間を舞台にしたモノは超少ない。従来のサイドビュー形式の格闘ゲームに自信がある人も3Dとなると操作感覚が大きく異なるために、初めはかなり手こずるかも……。

そこで、ここでは3D空間が舞台になったことで起こる、従来の格闘ゲームにはなかったシチュエーションをポイント別に攻略していくぞ。早く3Dの感覚に慣れることが大切だ。レッツトライ！



⬆肩ごしにキャラクターが重なり合うアングルは３Ｄならでは

●闘神伝

POINT 1 ［画面のアングル］

このゲームは、戦いの最中、キャラクターのポジションやジャンプ、特定の技を出したときなどに画面のアングルがリアルタイムに切り替わるんだ（３Ｄ空間の有効利用）。キャラクター同士が近づくと画面がズームし、離れると縮小画面になったり、プレイヤーキャラの背後から見た視点など、アングルの種類が数パターンあって、より臨場感のある戦いが楽しめちゃうワケ。

自分のポジションを見失わないように、まず、しっかりと自分のキャラクターを見ること！

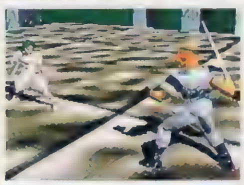
⬇これが、オーソドックスなサイドビューのアングルだ。見やすくていいよネ



⬇視点が変わり、やや斜め方向から見たアングルになっている







⬆キャラクターが離れ、画面全体が縮小したところだ

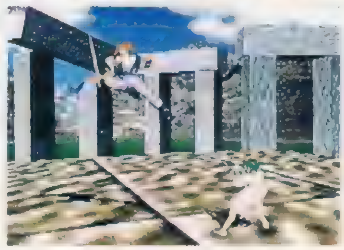
⬅３Ｄ空間の奥行きを感じさせるアングルだ。カッコイイ〜!!

POINT 2 ［ジャンプ］

ジャンプには、垂直、飛び込み、バックの３種類がある。３Ｄ空間でのジャンプは、キャラクターを回り込むようにアングルが変化したり、上下方向への画面スクロールも影響してジャンプの高低差がとてもリアルに再現されるんだ。

ジャンプした感じはフワッとした感覚で、どのキャラクターも上昇力があり、滞空時間がけっこう長い。うかつに敵に飛び込んだりすると大きなスキができて反撃を喰らってしまうので、対戦ではあまりジャンプを多用しないこと。

また、必殺技の中には、エイジの飛翔斬のように、大きくジャンプする技が多数あるから、注意して使うようにしよう。モンドの豪力天舞はキャンセルがきくからいいけど（笑）。





⬆上昇する必殺技は、敵にヒットしないと落下してくるときがスキだらけになってしまうのだ



⬅ジャンプからの攻撃のバリエーションも戦いには必要になってくるぞ。研究あるのみ！

 CGイラスト・池田爆発郎

POINT 3 [キャラクターの振り向き]

従来の格闘ゲームでは、キャラクターは左右の横方向への振り向きだけだったけど、このゲームでは画面の奥から手前や斜め方向といった3Dならではのパターンがあるんだ。大きな武器を持っているキャラクターも実にスムーズな動きで、かっこよく振り向くぞ。

敵を飛び越えた場合の振り向きは、ジャンプしたキャラクターの反応が少し鈍い。地上にいる敵の方が振り向きが早いため、背後からの攻撃には気を付けたい（背後からのダメージは通常の1.5倍）。

⬇振り向きが遅いため、背後からの攻撃を受けやすくなってしまうのだ



⬇キャラクターが振り向くと、コマンドやガード方向が逆になるから注意しておこうネ。





⬆敵の動いた方向に、自動的にキャラクターが振り向いてくれるのだ。このあと敵が回転をしてサイドに回ると……



⬆敵の動きに少し遅れて、自分のキャラクターが敵に向かい合うように振り向く。今が攻撃を仕掛けるチャンス！

POINT 4 [敵との軸]

奥行きのある3Dフィールドでは、キャラクターとキャラクターを結んだ線（座標軸）が戦いの最中にずれる現象が起こるんだ。この場合、座標軸がずれると直進的な攻撃が当たらず、敵へダメージを与えられない。その上大きなスキができてしまうことがある。

まあ逆に、この座標軸のズレを利用したシステムがこのゲームには採用されていて、方向キーの下を2回押すことで左右にキャラクターが回転して攻撃をかわせるようになっている。このシステムを使えば、敵の攻撃に合わせて回転して回避し、次に自分の攻撃を仕掛けることができるってワケ。慣れると気持ちイイぞ。



⬆敵の飛び道具を、横回転で座標軸をずらして攻撃を回避したところ。突進系の技や直進的なキック、斬り攻撃などは、この回転を利用してかわせるぞ

⬇モンドの長い槍の攻撃も、座標軸をずらせば楽に避けることができるのだ



⬇このシステムによって、近距離での駆け引きが面白くなっているのだ



POINT 5 [ガード方向]

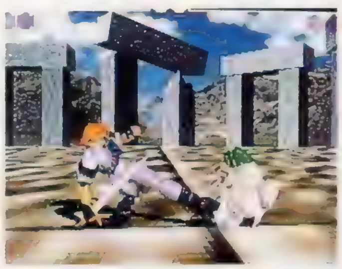
格闘ゲームの基本中の基本〝ガード〟。ガードがうまく使いこなせると敵の必殺技を最小限度のダメージで防ぐことができるし、通常技はダメージを受けずに回避できるのだ。

このゲームのガード方法は、従来の格闘ゲームのように敵の攻撃と反対方向へ方向キーを入れる方式だ。

ガードには立ち攻撃や飛び込み攻撃を防ぐ上段ガードと、しゃがみ攻撃を防ぐ下段ガードの2種類。通常の攻撃に対してはこの2種類のガードを使えばいいんだけど、一部の必殺技にはガードしにくいモノがある。たとえば、エリスの必殺技ホーミング・スワローのように敵のサイドへ回り込むタイプの技は、ガード方向が技の途中で変化するため防ぐのが難しくなっているのだ。



⬆飛び込み攻撃や立ち攻撃は、立った状態での方向キーを後ろに入れる。



⬆下段攻撃は、しゃがみガード。中段攻撃（ソフィアのしゃがみ強キックなど）はしゃがみガード不可。



⬆エリスの究極奥義は、ガードするのがとっても難しい。ヒットするとダメージが大きいため、敵にとってはイヤな技だ

➡ソフィアの必殺技オーロラレボリューションも技の途中でガード方向が変わってしまう技なんだ。



EIJI（エイジ）

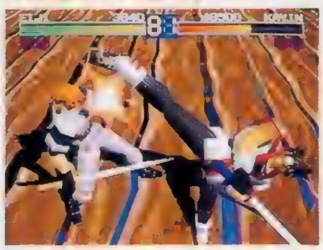


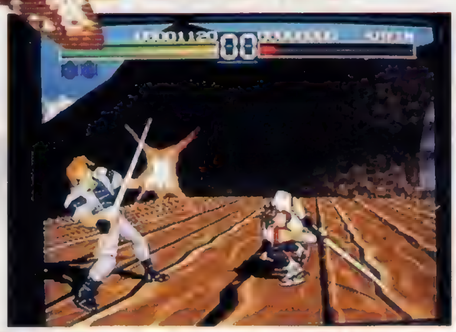
攻守ともにすぐれたバランスタイプ 熱き大和魂が今日も行く！

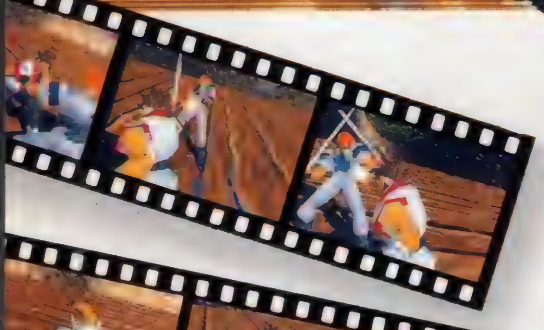
主人公の名に恥じぬ、オールマイティな能力を持つのがこのエイジだ。必殺技は飛び道具の烈空斬、対空兵器の飛翔斬などとかなり使えるものがそろっている。コマンド自体も格闘ゲームをやったことのある人ならおなじみのものばかりなので、何の問題もなく出すことができる。中でもスライディング技の蹴撃弾は、コマンドも簡単ながら使い勝手もよく、かなり便利な技。通常技も斬り、キック攻撃ともにスキが少なく強いものを持っているので初心者でも十分に使いこなせる。これらを必殺技と組み合わせていけば、かなり有利な展開で戦える。




↑跳び込むときはキック攻撃が便利。空対空兵器としても強いぞ


↑近距離での立ち強キックは、相手の頭を蹴り上げるような払い蹴り。


↑強烈な強斬りがヒット！　たまらず相手が大きくのけぞっている。相手の体力を大幅に奪う、連続技のチャンス。





[必殺技・究極奥義コマンド]



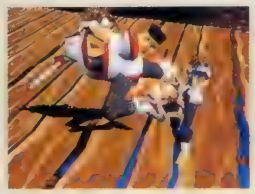
烈空斬
剣を振りおろすとともに、気の塊を飛ばす技。出したあとにスキがあるので、連発はやめよう。背の低いエリスやホウにしゃがまれると当たらない。

↓↘→+斬り



飛翔斬
対空技。弱はその場で、強だと少し移動してから、回転しながら空中に飛び上がる。当たれば必ず相手を転ばせられるが、防御されると反撃が痛い。

→↓↘+斬り



流星脚
足を炎で包み、空中から相手に襲いかかる。コマンドを入れたあと、すぐにキーを上に入れてからボタンを押せば低い位置で出すこともできる。

空中で↓↙←+キック



蹴撃弾
スライディングをしつつ、相手の足もとを襲う技。コマンドも簡単なのでかなり使える。飛び道具をくぐることもできる。中距離からいきなり出すといいぞ。

↘+キック



百鬼猛襲剣
何発も斬りやキックを当てたあと飛翔斬でトドメをさす。技が出るまでかなり時間がかかるが、出かかりは無敵なので起き上がりに出すといいだろう。

→↘↓↙←↙↓↘→+強斬り

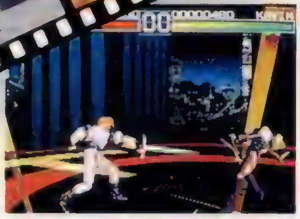


※太ワクで囲んでいるのが究極奥義です。究極奥義は体力ゲージが点滅している時にだけ使えます。



KAYIN カイン

疾風怒濤の剣さばきとクセのある脚技で敵を斬る!



⬇カインは剣よりもキックの出るスピードが速いため、近距離で戦うときはキックをメインにしよう。



⬆このリーチの長い立ち弱斬りが、中距離では超使えるぞ。これに強斬りを混ぜて戦うと効果的だ。

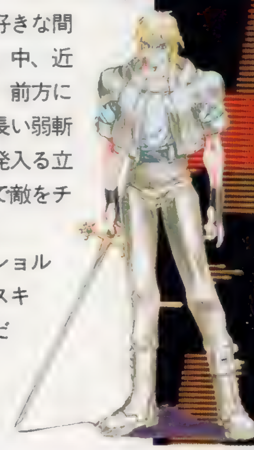
⬇見た目がとってもハデなショルダークラッシュ。敵にガードされてもスキがなく、反撃を受けにくいぞ。



右手に両刃剣を持つ、カイン。通常技は基本的にエイジと同じパターンで、扱い易いスタンダードなキャラクターだ。移動や技の出るスピードがエイジより速く、機動力と素早い剣の攻撃を生かして戦っていくタイプ。

カインは、間合いに関係なく自分のペースで戦いを展開していけるのがうれしい。遠距離では、飛び道具のソニックスラッシュで敵を牽制し、自分の好きな間合いへ調整できる。中、近距離で有効なのが、前方に突き出すリーチの長い弱斬りと近距離では2発入る立ち弱キック。これで敵をチクチク攻めるのだ。

また、必殺技のショルダークラッシュがスキがなく強い。これだけを連続で出していてもかなり戦えるぞ。





CHARACTERS ●闘神伝

[必殺技・究極奥義コマンド]



ソニックスラッシュ

この技は、剣の先から気の塊を飛ばす必殺技。出るまでに多少スキがあるため、近い間合いでは出さない方がいいぞ。

↓↘→+斬り



ショルダークラッシュ

脚を大きく振り上げ、前方へ振り下ろす必殺技だ。スキがなくスピードが速い技で、敵の出鼻をくじくのにピッタリだぞ。

↓↙←+キック



デッドリーレイス

斜め前方へ回転しながら飛び上がる必殺技で、対空技として使える。リング際で出すと場外へ落ちてしまうことがあるので注意。

→↓↘+斬り



レイジングサン

空中でバク転しながら蹴りを出す技。地上でコマンドを入力してから方向キーを上に入れ、キックボタンを押しても出るのだ。

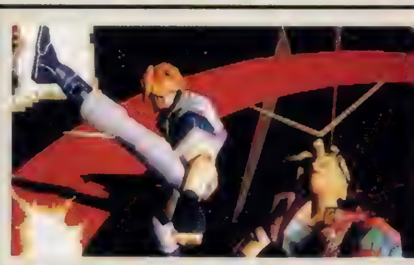
空中で↓↙←+キック



ヘルズインフェルノ

敵に突進してから連続で技を繰り出す超必殺技。いわゆる"乱舞"系で、技のでかかりに少し無敵時間がある。決まるとカッコイイぞ。

→↘↓↙←↙↓↘→+強斬り



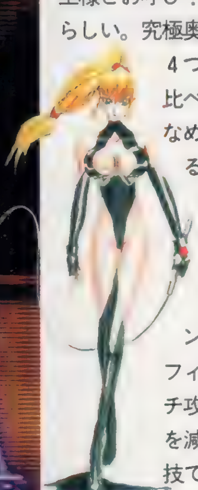
SOFIA
ソフィア

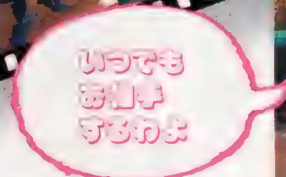


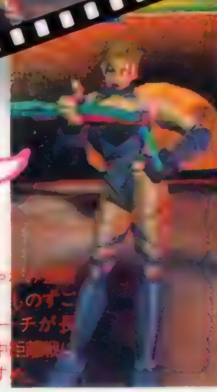
蝶のように舞い蜂のように刺す美しき格闘家

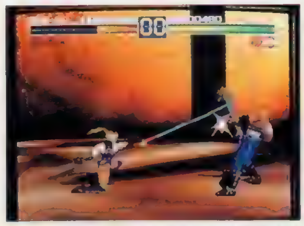


長いムチと美しい脚線美からくり出されるキックを武器に戦うソフィア。必殺技は飛び道具のサンダーリングを始め、見た目が美しいものばかりなのが、いかにも彼女らしいといえる。中でも究極奥義は見た目も美しいが、やはり技の名前がコールミークイーン（女王様とお呼び！）なのが一番それらしい。究極奥義を含めて全部で4つと、他のキャラに比べて必殺技の数は少なめだが、通常技であるリーチの長いムチ攻撃の強さがそれを補っている。戦い方としては、このムチ攻撃がメインとなるだろう。ソフィアを使うなら、ムチ攻撃でじわじわ体力を減らしていき、必殺技でとどめを刺して美しく勝とう。









⬅しゃ… りは、…のすご く リーチが長 い。中… おすす…

⬇相手に接近したしゃがみ強キック。ちょっとエッチな技。



【必殺技・究極奥義コマンド】



サンダーリング
稲妻のようなものをリング状にして飛ばす技。飛び道具なのだが、弾が出るまでが遅く、出し終えたあとにもややスキがあるので使いにくい。

↓↙←+斬り



ラトルスネーク
名前のごとく、ヘビのような動きのムチで相手を打ちつける。上段下段と広い範囲で攻撃するので防御が難しい。近くで出せば相手の体力をかなり奪える。

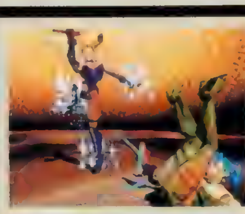
↓↘→+斬り





オーロラレボリューション
身体を回転させながら相手に体当たりする技。小と大では回転するポーズが違う。端で出すとそのまま落ちてしまうので注意。

→↘↓↙←+斬り



コールミークイーン
オーロラレボリューションの強化版。光をまといながら敵に体当たりをする。いかにも女王様（笑）なソフィアらしいハデな技。

→←→←+強斬り



ラングー

RUN-GO

大地を揺るがす圧倒的なパワーの前に敵なし！



ラングーは外見からも想像がつくように、登場キャラクターの中で最もパワーのある戦士だ。攻撃は石でできた巨大な武器で敵を殴りつける。武器が重いためなのか動きが他のキャラクターに比べ多少スローで、素早いキャラクターと戦うのは苦手なタイプ。



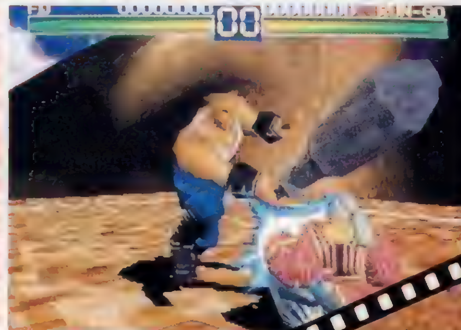
出るのが遅い技の中で立ち弱斬りとキック系の技は出るのが速く、これをメインに中距離で戦うのがいい。とくに、しゃがみ強キックは回転しながら足払いをするため攻撃範囲が広く、回り込もうとした敵にちょうどヒットするので便利な技だぞ。持ち前のパワーを生かし、確実にダメージを与えていこう！



⬇ここで使える技を紹介。まず、敵の近くで大地の怒りを強で出して…



⬇敵がガードしているところをダッシュして近づいて投げてしまうのだ



➡こんな巨大な武器で殴られたら死んじゃいそう。振りが大きくて出るのが遅いけど、強斬り（殴り）は破壊力抜群！



【必殺技・究極奥義コマンド】



島と大地の怒り

敵めがけて地上を煙のようなモノが走る必殺技。遠距離まで届くから、飛び道具として使えるぞ。

他のキャラの飛び道具よりもタマ足が速い。

↓↘→+斬り



大地の怒り

地面を叩いて煙を起こす必殺技。対空に優れていて、小で出すと煙が柱のように立ち、大で出すと煙がフワフワとゆっくり昇っていくんだ。

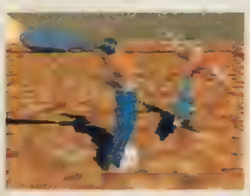
↓↘→←+斬り



大地百祭

"島と大地の怒り"のパワーアップ版で、地上を走る煙が上空へも伸びる強力な技だ。敵がジャンプしてかわせないから、遠距離で出すと効果的だぞ。

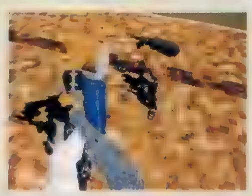
←↙↓↘→↘↓↙←+強斬り



大地の雄叫び

これは突進系の技で、ショルダータックルで敵に突っ込み、敵に接触すると武器を下から振り上げて攻撃するぞ。ダッシュが速いから、奇襲攻撃にも使えるぞ。

→↘↓↙←+斬り



大地の目覚め

大きく斜め上方へ飛び上がる必殺技で、対空技として使えるぞ。この技は上昇中にしか攻撃判定がないため、下降中が大きなスキになるので注意！

→↓↘+キック



【必殺技・究極奥義コマンド】



畳発破
前方に大きな球体の気の塊を出す必殺技。技が出るまでがかなり遅く、飛び道具でないため、あまり使えない。が、接近して相手の起き上がりに重ねよう。

➡↘⬇↙⬅+斬り



轟畳発破
敵の周りをグルグルと回り込みながら、連続で畳発破を繰り出す究極奥義。動きが速いため、敵はガード方向が分からなくなるので強力な武器になるぞ。

➡⬅↙⬇↘➡⬅+強斬り



轟畳発破
ジャンプ中にいつでも下方向の畳発破が出せる技だ。空中にいる間、コマンドを入力すれば何発も出せるんだ。飛び込むときのフェイントに有効だぞ。

空中で➡↘⬇↙⬅+斬り



のびーる斬り
腕を前に伸ばした後、さらにツメが伸びる技。届くか届かないかという間合いで立ち斬りを何発か出した後に、サクッと出すと敵が引っかかりやすい。

➡+斬り



鳴砲烈
前方にキックを出しながら斜め上空へジャンプする技で、対空技として使えるんだ。着地までが大きなスキになるから、むやみに使わないこと。

⬇↙⬅+キック



畳怒呼車
この技は、気の玉に乗って「ケケケ」と笑いながら前方へ進んでいくんだ。技を出すと進行方向が変更できないから、リング際で出すととっても危険だぞ。

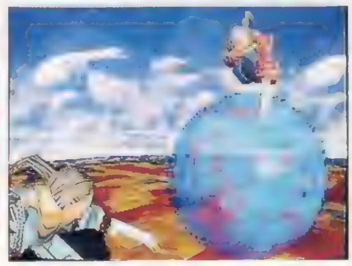
⬅⬇↘+斬り

ホー・ファイ FO-FAI

身軽な動きと鋭いツメで立ちはだかる者をすべて倒す!









チャイナな感じのおじいさん、ホー・ファイ。体は小さいものの移動、攻撃のスピードが速く、ガンガン攻めるというよりは、チョコチョコと動き回りながら敵のスキをついて戦うタイプのキャラクターだ。使用武器は両手についた鋭いツメで、これが伸び縮みする。

ツメはみた目よりリーチが短く必殺技もあまり使えるモノがないため、通常技をメインに戦うことになる。技の中で使えるのがヘッドスライディングをするしゃがみ強斬りと攻撃判定が大きい足払い。とくにヘッドスライディングは移動距離が長いから、中間距離から出すと立っている敵に有効。

勝ちポーズが敵をバカにしたように大声で笑うのがイカスのだ。

⬆出るのは遅いけど、リーチの長いのびーる斬り。

⬅ホーの投げは敵をツメに刺して後方に飛ばす技。

➡なかなか楽しそうに玉乗りする必殺技だ。







CHARACTERS ●闘神伝

【必殺技・究極奥義コマンド】



豪力雷神
空中から相手に向かって気の塊を撃つ技。跳び込むと見せかけてこの技を出すといいだろう。一応地上から出すことができるがあまり使えない。

空中で↓↘→+斬り



豪力風神
槍を風車のように回転させ相手にダメージを与える。一度当たると連続で当たるのでかなり強い。完全に技が入ってしまえば飛び道具も消すことができる。

←↙↓↘→+斬り



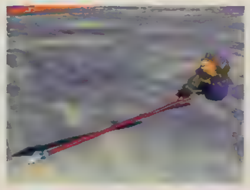
豪力天舞
対空技。槍を使ってヘリコプターのように空中に飛び上がる。出た瞬間は無敵ではない。落ちてくる間に、豪力雷神を出せば技の後のスキをなくせるぞ。

→↓↘+斬り



疾風上段突き
大きく振りかぶり、槍を突き出す技。そのわりにはスキがないので便利。しかも、ただでさえ長い槍がさらに延びるのだ。しゃがみ防御ができない。

↓↘→+斬り



疾風下段突き
こちらは下段突き。地面スレスレに出すので立っていると喰らってしまう。上段とモーションが似ているので、出るまで見分けにくい。うまく使い分けよう。

↓↙←+斬り



超力大仏滅
豪力天舞の要領で上空高く舞上がり相手に向かって無数の弾を撃ち出す。上昇中はいいが、落ちてくるまでかなりスキがあるので注意しよう。

↓↘→↓↘→←+大斬り



MONDO
モンド

長いリーチが特徴の静かなる暗殺者

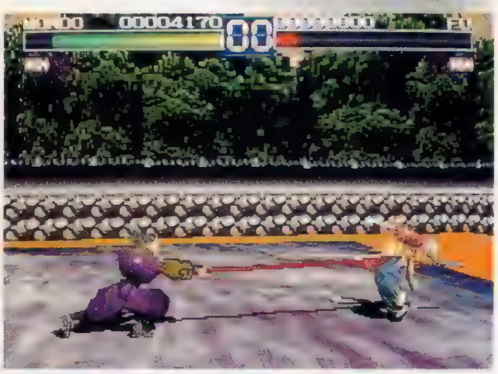
CHARACTERS

●闘神伝



モンドは何といってもその手に持った長い槍。それだけに通常技のリーチの長さでは彼にかなうものはいないだろう。中間距離で立ちの弱、強斬りでチクチクするだけでも相手にとってはイヤな攻撃になるだろう。必殺技も強力なものがそろっているのだ。中でも疾風上段、下段突きはかなり使える。リーチの長さはほとんど飛び道具といってもいいほどだし、ヒットする回数=威力もすごい。接近されてもこの技で押し戻すこともできる。また、キック系の技も使える。立ち攻撃の強キックならばガードされた時に2段蹴り攻撃だし、近くで出せばサマーソルトキックのようなバク転蹴りになるぞ。いかにも日本武士といった感じのキャラ、モンド。やっぱり日本人なら、このキャラ。







↑疾風上段突きのリーチは超長い。相手はもはや近づくことすらできない。

←近距離強キックはサマーソルトキックになる。なかなかカッコイイぞ。

デューク DUKE

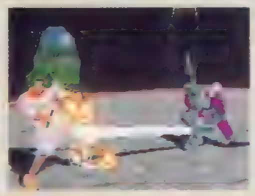
巨大なグレートソードと強力な必殺技で敵を討て！

[必殺技・究極奥義コマンド]



デス
剣に遠心力をつけて相手にたたきつける技。回転している剣にも攻撃力があるが、相手との距離が離れていると反撃を喰らいやすいので気をつけよう。

↓↘→+斬り



オーガスラッシュ
技の性質自体はデスと変わらないが、出るのはこちらのほうが早く、スキがないので使える。技の出終わりは、デス同様剣が少し伸びるぞ。

→↙↓↘+斬り



ヘルム・クラッシュ
空中で剣を振りかぶり、体重を乗せて相手を突き刺す。技を当てるのが難しいうえに、はずすとスキがかなり大きいのが難点。

空中で↓↘→+斬り



サザンクロス
全身に光をまとい相手に体当たりをする。突進系の技なので、当たれば強いがガードされると反撃が怖い。主に小で出したほうがいいだろう。

←→↘↓+斬り



ジ・エンド
デスの強化版。剣が光をまとうので、けっこうカッコイイ。相手の近くで出せば、防御されてもかなり体力を奪える。相手の起き上がりを狙え。

↙↓↘→←+強斬り





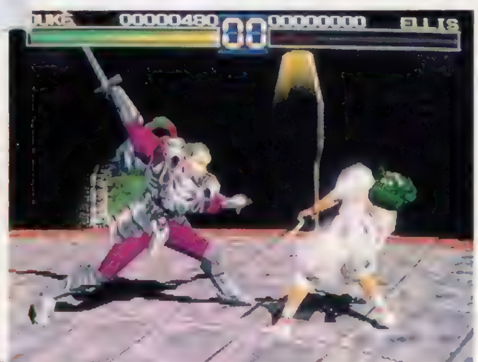


⬆強斬りが強い。とくにジャンプ中の強斬りは跳び込み時に有効。立ち弱斬り攻撃だとスキがなく、リーチが長い。





強固なアーマーに身を包み、巨大な剣を持った剣士。まるでファンタジーRPGの世界からそのまま抜け出してきたようないでたちだ。そのデュークにはキック技がなく、すべて剣を使った攻撃になる。そのためほとんどの通常技にはリーチがあり、なおかつ強力だ。が、そのためか接近戦はちょっと苦手。基本的に中距離戦がデュークの得意とするところ。通常技に比べて、必殺技は今ひとつ使いづらい。デスやオーガスラッシュなどをはじめ、通常技をちょっと強力にしたようなものばかりなのだ。せめて対空技か飛び道具ぐらい欲しかった…。



➡近距離で強キック攻撃だと2回連続で切りつける。う〜んカッコイイ



エリス ELLIS

かわいい仕草で敵を魅了し素早い動きでほんろうする!







➡遠距離強立ちキックはヒップアタック後に蹴りを出すんだ。オシリがとってもかわいいんだな、これが。



⬅技を出すたびに「エイ」とか「ヤ〜」とか、かわいい声でしゃべってくれるのだ。コスチュームもサイコ〜!

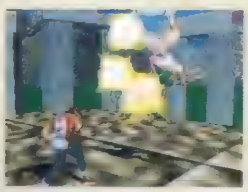
⬇エリスの技は2発入るモノが多く、これにキャンセルをかけて必殺技につなげると大ダメージを与えられるのだ。



両手に持った短剣で攻撃する、とってもかわいいキャラクターのエリス。彼女の特徴は、なんといってもコスチューム! 腰に大きなリボンをつけ、ゲームキャラクターでは史上初のシースルーのコスチュームを着ているのだ。これは、PSのパワーを感じる超うれしい画期的な事件なのだ!!

さて、肝心のエリスの戦闘能力だけど、これがなかなか強力。飛び道具は持っていないものの動きが素早く、強い通常技がいっぱい揃っている。なかでもキック系が強く、接近してのしゃがみ弱キック(スライディング)と強キックはかなり使える。キミの手でエリスをトップにしてあげよう!

[必殺技・究極奥義コマンド]



サークルダンシング

空中で出るサマーソルトキック。地上でコマンド入力後、ジャンプしてキックボタンを押すと低空で出せるぞ。

空中で↓↙←+キック



シャワーウィンドウ

キラキラ光りながら上空へ昇る対空技。強で出すと、地上を滑って移動してから上昇するぞ。着地にスキが少ないのがうれしい。

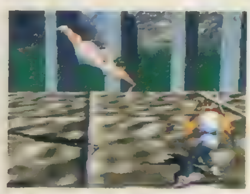
→↓↘+斬り



ホーミングスロー

ジャンプして体を丸めながらグルグル敵の周りを回る技。ガード方向が分かりにくいため、敵にとってかなりイヤな技だ。

↓↙←+キック



アースクラッシュ

この技は、両手を伸ばして頭から地上へ降下してくる。このときのエリスの格好がかわいいんだけど、あまり使う機会はなさそうだ。

空中で↓↙←+斬り



フレンチキッス

この究極奥義もガード方向が分かりづらく、威力も強力で心強い武器になるぞ。技の最後にエリスが投げキッスをするのがポイント! これなら死んでもいいかな?

→←→←+強斬り

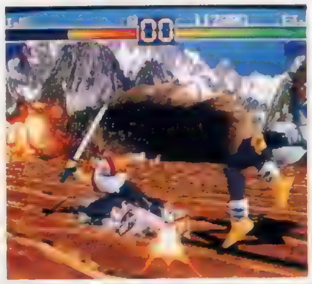


キャラクター別 攻略&連続技紹介

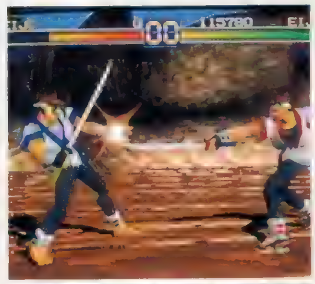
EIJI



主人公だけあって通常攻撃、必殺技ともに使える技が多い。出るのが早い立ち弱斬りをメインに、リーチの長いしゃがみ強斬りや必殺技を混ぜつつ攻めるのがポイント。剣技だけじゃなく、蹴技もおりこめば、より有利な戦いができるぞ。とくにしゃがみ強キックは、相手を転ばせられるので強い。また、ジャンプ攻撃も強、弱とも剣攻撃よりキック系の方が強いので、地上では剣、空中ではキック攻撃で攻めた方がいいだろう。



◀蹴撃斬は中距離でいきなり出すとけっこう喰らってくれる。



◀立ち弱斬りを出し、これにキャンセルをかけて烈空斬or飛翔斬!

連続技

このゲームでは比較的連続技が作りやすい。通常技でも弱→強とつながるものが多い。簡単なところでは、弱キックを当てると必ず強キックが入るというものがある。こうした連続技は基本的にどのキャラにも通用するぞ。



⬆まずは跳び込みキック。強でも弱でもかまわないが、次を考えると弱のほうがやりやすいぞ。

⬆そしてしゃがみ弱キックを当てる。相手との距離がかなり近ければ、もう一発当ててもいい。

⬆それから弱斬り×2。これは立ちでも、しゃがみでもOK。後々のことを考えると、しゃがみのほうが出しやすい。

⬆そしてとどめの強の飛翔斬。まずはガリガリっとケズっていくのだ。タイミングがムズイができれば気分爽快。

⬆出すならカッコイイ強で。弱だと離れすぎて当たらない。また、最後を烈空斬にしてもいい。そのほうが出しやすい。けど、見た目のかっこよさをとるなら、ここは断然、飛翔斬で決めたい。うまく全部入れれば相手の体力を約1/3も減らせるぞ。エイジを使うならぜひマスターしてほしい。

ELLIS



エリスは、接近戦が得意なキャラクターだ。対COM、対戦ともに有効なのがしゃがみ弱キックのスライディング。ガードされてもスキがなく反撃を受けにくいため、これで敵をリング際まで追いつめることもできる。反撃してこようとする敵には、スライディング後に弱のソアーウィンドウを出すといいぞ。また、飛び込みからの攻撃で強いのがジャンプ強斬り。ここから下で紹介している連続技へつなげると効果的だ。攻めまくるのがポイント!



⬆立ち弱斬りと弱キックは2発入りスキがないから、どんどん使っていこう。

⬇このスライディングが強力! でも、リング際での多用はしないように注意!!

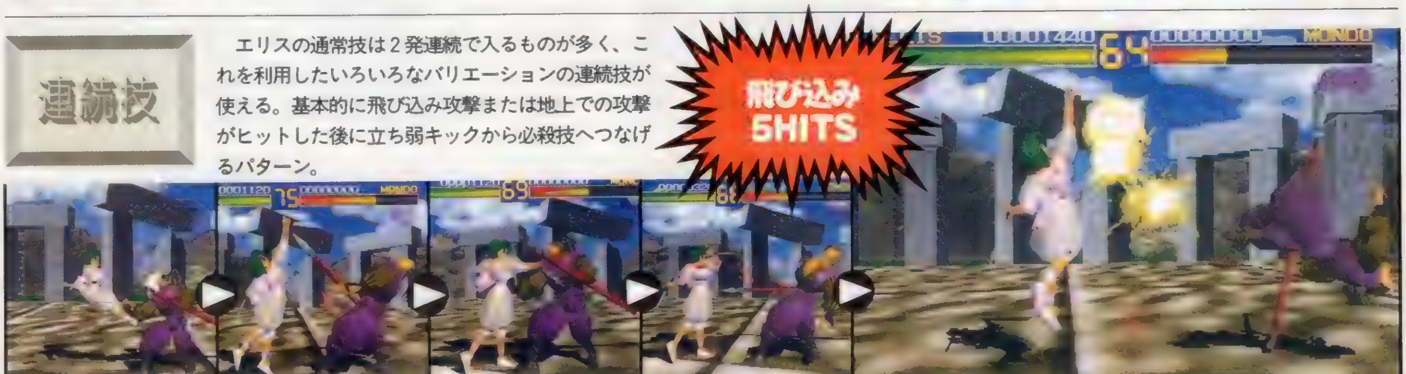




⬆着地のスキがほとんどないソアー・ウィンドウ。敵の近くで強で出すといいぞ。

連続技

エリスの通常技は2発連続で入るものが多く、これを利用したいろいろなバリエーションの連続技が使える。基本的に飛び込み攻撃または地上での攻撃がヒットした後に立ち弱キックから必殺技へつなげるパターン。



⬆まずは飛び込みキック。飛び込み攻撃からじゃなくても、近距離でのスライディングなどでもOK。

⬆着地と同時にしゃがみ強斬りをザクッと入れる。着地のとき多少間合いが離れても前進するから大丈夫なのだ。

⬆しかし…この動きの細かさはタダモノじゃない! さすがポリゴンを1秒に30枚表示可能なのはだてじゃない。

⬆しゃがみ強斬りがヒットしたら、弱斬りボタンを連打。弱斬りは2発入るから、2発目を確認してから…。

⬆弱斬りの2発目にキャンセルをかけて、すかさずソアーウィンドウのコマンドを入力する。ソアーウィンドウは弱でも強どちらでもいい。強の方が決まったときにかっこいいから、強で出すのをオススメするぞ。連続技になりにくいけど、最後の技をホーミングスワローに変えてもいい。

担当ライターが本音で語る『闘神伝』とは？

サトチー（以下サ）：３Ｄ格闘ゲームといえば「バーチャファイター」だけど、このゲームは「餓狼伝説」シリーズのようなハデに魅せるタイプの３Ｄ版って感じだよね。うきき（以下う）：たしかにね。でも、今までに人気のあった格闘ゲームのオイシイところだけを、いただいちゃっただけなような気がするけど。サ：まっ、ヘンなところをマネしなかったのはいいことだ。で、肝心のゲーム内容だけど、第１弾としてはかなりのデキだと思うんだけど、どうかな？　う：オレとしては、もっとこうしてほしいとか希望はあるけど、ものスゴーク、よくできていると思うよ。いかにも次世代ゲームという感じだし。今後シリーズ化されれば、プレイステーションの看板ゲームになるんじゃないかな。サ：そう思う。オイラの希望としては、見た目のハデさ（必殺技でガンガン押すこと）※次頁に続く

KAYIN



カインは必殺技のショルダークラッシュがとっても強く、対ＣＯＭ、対戦には欠かせない技だ。中間距離をキープしながら敵の技の出かかりに当てたり、リーチの長い立ち弱斬りにキャンセルをかけて出すのが基本。削り技としても使えるから、敵の体力が少なくなったら連発してみよう。また、カインのキックは脚クセが悪く、攻撃判定が大きい。接近戦では、剣よりもスピードの速い蹴り技で攻めるのがいい。



⬅カインの立ち弱キックは出るまでのスキが少なく、使えるぞ。



⬅ラウンド開始直後にショルダークラッシュで奇襲攻撃！

連続技



⬆技の出が速い、近距離弱斬りをヒットさせて…。

⬆素早く１発めの立ち弱キックを繰り出し。

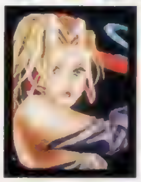
⬆弱キックボタンを連打して2発めをヒットさせる。

⬆2発めの弱キックにキャンセルをかけて…。

⬆最後に豪快なショルダークラッシュを出すのだ。

キックスペシャル5HITS

SOFIA



長いムチ攻撃をメインに戦おう。立ちで使う場合は強より弱のほうがリーチが長いので、基本は弱で。これにキャンセルをかけてラトルスネークを出せば強力な連続技になる。また、相手が人間の場合は、中距離でいきなり強のオーロラレボリューションを出すのも有効な戦法。これは相手の周りを回るように攻撃するので、途中で防御方向が変わってしまうのだ。手慣れた相手でもけっこう喰らってくれるぞ。





⬆しゃがみは弱、強ともに強いぞ。

⬅防御の難しい技だ。

⬇ラトルスネークは相手の起き上がりに合わせれば、かなり体力を奪える。



連続技



⬆まずは近距離で弱キック。相手の起き上がりに狙おう。

⬆すばやく立ち強キック。しゃがみだと次が入らない。

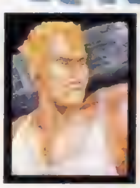
⬆そして立ち弱斬り。コマンドを入れて……。

⬆ラトルスネーク！　これは強でも弱でもかまわない。

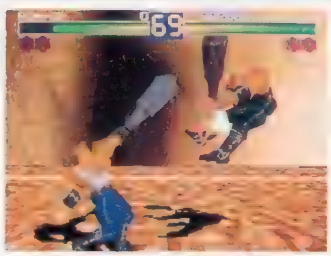
⬆ビシビシ！　という感じで、2発入るのだ。

5HITSラトルスネーク

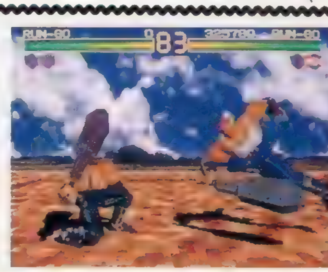
RUN-GO



ラングーは、遠距離で必殺技の大地の怒りでガンガン攻めるだけで、対ＣＯＭは戦える。対戦では中距離をキープし、リーチが長くて出るのが早い立ち弱斬りで牽制しながら、ペースをつかむのが大切。近距離では、立ち強キックからしゃがみ強キックの足払いへつなぐ連続技が有効。モーションの大きい強斬りは、あまり使わない方がいいぞ。ジャンプ攻撃をしないで、地上戦で戦おう！



⬅遠めから飛び込んでくる敵には、しゃがみ強斬りが有効だ。



⬅ラングーの場合は、前ダッシュを使いこなせるようになろう。

連続技



⬆前方へ蹴りを繰り出す、ヤクザキック。

⬆次にしゃがみ弱キックを素早く出して。

⬆しゃがみ、または立ち小斬りをヒットさせて。

⬆弱斬りにキャンセルをかけて大地の雄叫びを出す。

⬆大地の雄叫びはヒットすると３発入る強力な技だ。

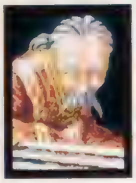
6HITS大地の目覚め

SPECIAL POINT ●闘神伝

担当ライターが本音で語る「闘神伝」とは？

プラス、駆け引きのおもしろさをもっと取り入れてほしいが。う：オレは挑発ができるようにしてほしかったなぁ。相手をあざ笑うのが好きだから（笑）。その点だけで言えば今回は、お遊びを入れる余裕がなかったように見えるね。とりあえずユーザーの興味を集めるのに精一杯って感じがしたな。サ：興味と言えば、やっぱりエリスのシースルーのコスチュームは画期的だと思うんだな。これから出るPSの格闘ゲームキャラのコスチュームには注目したいっス。う：そうくるなら、オレはソフィアのムネが……ってコラコラ。サ：しかしハード発売1カ月たらずでこんなソフトが出るなんて……PSおそるべし。う：タカラおそるべし。これで定価が¥5,800とは！　サ：まぁ、もし続編が発売されるなら、それも超期待作となること間違いなし。う：女の子のキュラを増やしてね（笑）。

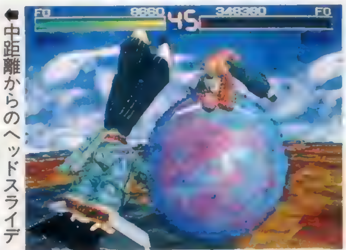
FO-FAI



攻撃力が小さいホーは、手数で勝負をすることになる。敵の後ろへ回り込むように近づく回転避けをうまく使いながら、立ち弱斬りやヘッドスライディングでチクチク攻めたてよう。ヘッドスライディングなどで敵を倒したときは、敵の起き上がりに重ねるように曇曇発破を出しておくといいぞ。地上でコマンドを入れてジャンプと同時にボタンを押すと、地上ギリギリで出すことができるので覚えておこう！



⬅中距離からのヘッドスライディングは、意外と効く技だぞ。



⬅敵の起き上がりに曇曇発破を重ねておくといいぞ。

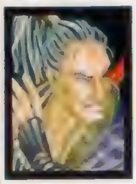
連続技



⬆敵のスキをついて、ジャンプで飛び込む。
⬆引きつけて弱斬り。弱斬りは2発入るからお得。
⬆2発めの弱斬りがヒットして着地したら、のびーる。
⬆のびーる斬りも2発入る技で、これで4HITSに。
⬆のびーる斬りは間合いが遠いため反撃を受けにくい。



MONDO



立ちとしゃがみを混ぜつつ、長い槍でチクチク攻めよう。これだけでも相手にとってはイヤな攻撃なのだ。また、必殺技の疾風上段（下段）突きのどちらかを、相手の起き上がりに合わせて出せば、防御の方向（上段突きは立ち、下段突きはしゃがみ防御）がわかりにくいので、かなり喰らってくれる。モンドには強力な対空兵器がないので、跳び込まれたら防御して相手の着地を狙おう。



⬅疾風上段突きはしゃがみ防御できないのだ。



⬅豪力天舞は対空技として使うにはちょっとムズい。

連続技



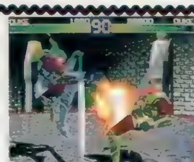
⬆接近してしゃがみ弱斬り。連打せずに押そう。
⬆すばやく立ち弱い斬りに切り替える。
⬆もうひとつ立ち弱斬り。当たった瞬間にコマンド入力。
⬆強力風神！　出始めにも当たりがある。
⬆連続でもうひとつ当たる。この後相手は吹っ飛ぶ。



DUKE



巨大な剣を持っているので、基本的な戦いかたはモンドと変わらない。強斬りの跳び込み攻撃はかなり強い。少し離れた位置でしゃがみ弱斬りを当てると、相手を吹っ飛ばすことができる。相手の起き上がりにはヘルムクラッシュを重ねておくといい。そのさい、コマンドを⬇⬉⬅➡⬇+斬りとすれば、ほとんどその場で出せるぞ。一応オーガスラッシュは対空になるが、当てるのがムズイ。しゃがみ強斬りのほうが無難。

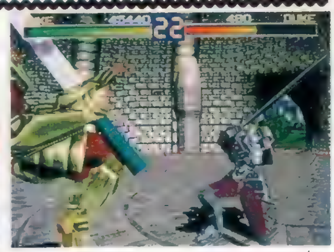


➡なぜか強い、しゃがみ弱斬り。

⬇オーガスラッシュも対空になる。

⬆ヘルムスラッシュは当たるとダメージが大きい。





連続技



⬆かなり近い位置でしゃがみ弱キック。
⬆すばやくしゃがみ弱斬り。離れるとつながらない。
⬆そしてデス。コマンドが簡単なので出しやすい。
⬆微妙に剣が伸びて相手を攻撃するのだ。
⬆全部当たれば、かなりのダメージだ。



【必殺技コマンド一覧表】

コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

キャラクター	技名	コマンド
EIJI（エイジ）	烈空斬	↓↘→＋斬り
	飛翔斬	→↓↘＋斬り
	流星脚	空中で↓↙←＋キック
	蹴撃弾	↘＋キック
	百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋強斬り
SOFIA（ソフィア）	サンダーリング	↓↙←＋斬り
	オーロラレボリューション	→↘↓↙←＋斬り
	ラトルスネーク	↓↘→＋斬り
	コールミークイーン	→←→←＋強斬り
RUN-GO（ランゴー）	島と大地の怒り	↓↘→＋斬り
	大地の雄叫び	→↘↓↙←＋斬り
	大地の怒り	↓↘→←＋斬り
	大地の目覚め	→↓↘＋キック
	大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←＋強斬り
MONDO（モンド）	豪力雷神	空中で↓↘→＋斬り
	豪力風神	←↙↓↘→＋斬り
	豪力天舞	→↓↘＋斬り
	疾風下段突き	↓↙←＋斬り
	疾風上段突き	↓↘→＋斬り
	超力大仏滅	↓↘→↓↘→←＋強斬り
KAYIN（カイン）	ソニックスラッシュ	↓↘→＋斬り
	デッドリーレイズ	→↓↘＋斬り
	レイジングサン	空中で↓↙←＋キック
	ショルダークラッシュ	↓↙←＋キック
	ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→＋強斬り
FO-FAI（ホーファイ）	曇発破	→↘↓↙←＋斬り
	曇曇発破	空中で→↘↓↙←＋斬り
	のびーる斬り	→＋斬り
	喝砲烈	↓↙←＋キック
	曇怒呼車	←↓↘＋斬り
	轟曇発破	→←↙↓↘→←＋強斬り
DUKE（デューク）	デス	↓↘→＋斬り
	オーガ スラッシュ	→↙↓↘＋斬り
	ヘルム クラッシュ	空中で↓↘→＋斬り
	サザンクロス	←→↘↓＋斬り
	ジ・エンド	↙↓↘→←＋強斬り
ELLIS（エリス）	シックルダンシング	空中で↓↙←＋キック
	ソアーウィンドウ	→↓↘＋斬り
	ホーミングスワロー	↓↙←＋キック
	アースクラッシュ	空中で↓↙←＋斬り
	フレンチキッス	→←→←＋強斬り

リッジレーサー

●ジャンル／3Dレーシング●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)、ネジコン●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

ああ〜、指が痛い。今回の攻略記事のために、左手の親指が死んでしまった。おそらく、これを読んでるユーザーのみなさんも指が折れるまで遊んでいることでしょう。今頃、アッチの世界を走ってる人や、タイムアタックに命を懸けてる人がいっぱいいるんだろうな。何を隠そう、この僕も悪魔にとりつかれ、死神のように鬼気迫る走りを繰り返したものです。ひょっとしたら、T．Tって3分されるかも。　(ナイト2000)

ストイックなラインの追求! 全コースを徹底攻略!!

今や、日本全国の家庭から、ブンブン走りまくってるエンジン音が聞こえてきそうな『リッジレーサー』。何度走っても満足できないタイムへの挑戦。そしてストイックなまでの最高ラインへの追求。誰よりも速く走りたいドライバーに、初級からエンディングまで、熱い走りを約束する徹底攻略START!!





⬆この視点で、まともに走れたらスゴイと思う。フラフラしてる。

⬅敵車とのデッドヒートより、自分との戦い。それが「リッジ」だ。



これがウワサのネジコンだ! 慣れれば超絶タイムも夢じゃない!!

このネジコンでプレイすると、今までのパッドでは味わえなかった快適なドライブ感が楽しめる。本体をねじる角度で微妙なハンドリングが可能となり、また強弱をつけてボタンを押すこともできるので、アクセルワークも思いのままだ。グリップ力の小さい車でも、きれいにコーナーを曲がることができるぞ。



⬅「サイバースレッド」にも対応してるので、買っておくといいかも。



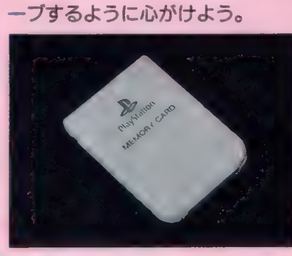


⬆強弱をつけてボタンを押す。アナログ入力も可能だぞ。

⬅グリンとかなりの角度で、ねじることができるのだ。

メモリーカードでタイムをセーブ

ベストタイムはもちろん、クリアしたコースやレース中のBGMなど、すべてセーブできる。ただオートセーブではないので、ベストタイムがでたら、必ずセーブするように心がけよう。



⬅究極のタイムを追求する人には必需品なのだ。



1位になれば世界は平和!勝つための基本テク!!

POINT 1 攻めの走りより守りの走り

まず、最初に言っておくと、今回の攻略はグリップ重視のＲＹＵＫＹＵを使用しているということ。この車は初心者にも使いやすいし、ドリフトしにくいからね。意外に思うかもしれないけど、１位になるためには、タイムは重要ではなく、いかにミスのない走りをするかということが大切。抜いたら抜かせない守りの走りは、とくに上級以上のコースで力を発揮するぞ。



⬆上級コースの最大の難所である拡張コースでは、ムリをしないほうがタイム的にもメリットがあるのだ。

POINT 2 アクセル全開の華麗なコーナリング

ドリフトは決まればカッコイイけど、実はタイムのロス。しかも失敗するとスピンの嵐だ。ＲＹＵＫＹＵだとＴ．Ｔでも、ほとんどのコーナーを全開で曲がることができるぞ。何度もプレイしてハンドリングのコツをつかもう。



⬆コーナーはアウト・イン・アウトが基本。減速しなくても曲がれるようにしよう。

POINT 3 インをついて抜いていく

これは、基本中の基本。他のゲームと比較して、前の車がブロックしてくることはあまりない。かなり抜きやすくなっているけど、インをつくことは忘れずにね。でもインがダメならアウトからまくることも必要だぞ。



⬆車幅の感覚を覚えて、追突しないように抜いていこう。壁には激突しないようにね。

最速を選ぶか?安全をとるか?4タイプの車はどれが得?

No.3 F/A RACING

バランス重視

バランスは取れている。だからといって、使いやすいとは思えないんだけどな。タイム狙いで走ればもの足りないし、アクセル全開では曲がれないコーナーもあるしね。やはり、個性がないというのが大きな欠点かもしれない。



⬆バランスの良さが長所でも、短所でもある。う～ん、難しい問題だ。

No.4 RT RYUKYU

グリップ重視

とにかくコレです。欠点のスピードはアクセル全開のコーナリングでカバーできるし、上級以上のコースをパッドでミスなく走るにはやはりこの車。それにグレイトなコーナーワークをしたときのセリフが最も多く聞けるしね。



⬆やはり、ハンドリングの性能がいいと、操作はしやすいね。

No.2 RT YELLOW SOLVALOU

加速重視

隣の電撃王編集部の１番人気。多少のミスには目をつぶり、とにかく加速でぶっちぎる、という爆発野郎な走りが楽しめる。いわゆる攻めのドライバーに、オススメ。実はネジコンを使用すると、この４台の中では最強かも!?



⬆多少のミスを帳消しにしてしまうこの加速力は魅力なんだけどね。

No.12 RT BLUE SOLVALOU

最高速重視

ドリフト依存症の方、スピード狂の方が、初級・中級コースを気分転換に走る場合にオススメ。確かに速いんだけど、複合コーナーの多い上級・T.Tコースで、スピードはあまり意味がない気もする。ネジコンなら、使えると思う。



⬆初級では、ＭＴのＲＹＵＫＹＵよりＡＴのこの車の方が速かった。



コースを覚えることが大切
初級・中級コース

ドライブ・レースゲームの攻略の基本は、まずコースを覚えること。上級・T．Tのためにも、このコースでのラインをしっかり把握するようにしよう。なお、使用する車は、前ページでも書いた通り、グリップ重視のＲＹＵＫＹＵ。この車でしか使えないテクニックも紹介するので、何度もプレイしてマスターしてね。でも、けっこう適当に走ってもクリアできちゃうコースなのも事実。

POINT 1 ガタガタな走りでも１位に!? でも、コースを覚えることが先決!

より速く、そして確実に走るコツは、ラインを読んで走りをパターン化することが重要。「海岸通りの軽いシケインは直線的に抜ける」とか、坂の上から下るコーナーも「街灯を小さく右、次に大きく右」と覚えておいて、常に同じラインで走れるようにしよう。

コースを覚えなくても、なんとかなるのは序盤だけ。確実にタイムを上げたかったら、しっかり覚えよう。


⬅海岸通りのシケイン。まっすぐ抜けよう。


⬅坂の下りのコーナー。覚えないとツライかも。

POINT 2 海岸通りのヘアピン以外はアクセル全開でぶっちぎる!!

ＲＹＵＫＹＵなら、減速ポイントは海岸通りのヘアピンのみ。あとはすべてアクセル全開でＯＫ。最初のトンネル後の複合コーナーや最終コーナーも実は簡単に曲がることができるのだ。


⬅小さくハンドルをきりながら曲がればＯＫ。


⬅最終コーナーも全開で曲がっていこう。


⬅アウトにふくれた敵車をインから抜いていく。

最大の難関 海岸通りのコーナリングを制す者が勝つ!!

慣れないうちは、バンクに乗り上げ壁に激突したり、ドリフトというよりスピンして制御不能に陥ってしまう魔のヘアピンだ。ドリフトで華麗に曲がる方法もあるけど、やはりグリップ走行（一瞬ドリフトぎみになるけどね）で曲がるこの方法をオススメする。下の手順をなるべく短い時間で行うようにしよう。また、かなりスピードがのった状態でないと成功しないので、手前のシケインでミスったり、敵車に当たって減速してしまった場合には、アクセルワークで曲がるように。


⬅このあたりから、インにきれこんでいくのがベスト。

リプレイで見ると


⬅軽くドリフトしながら曲がるけど、ほとんどタイヤが鳴らない。

- アウトからコーナーに進入
- ▼
- アクセルOFF・ブレーキング（一瞬）
- ▼
- すばやく、左にカウンターを当てる
- ▼
- アクセルONで加速

中級以上のコースは200km/hで曲がる!!

このヘアピンを曲がるときタイヤがキュッと一瞬鳴るのがベスト。その場合、中級コースでは200km/h、Ｔ．Ｔは220km/hぐらいで曲がれるはず。何度も練習して確実にマスターしないと、今後とても苦労することになるぞ。


⬅何度も練習して、200km/h以上で曲がれるようにしよう。

初級・中級コースマップ



坂の上のコーナリング

坂の上でコーナーが分かりにくい難所だけど、左に街灯が見えたら曲がる合図。チョンと右にハンドルを切るだけでいい。その後の大きなコーナーは、右にハンドルを切りっぱなしでグリンと曲がっていく。

⬆左に見える街灯を目安に、コーナーを曲がっていく。

小きざみなハンドリング

ここはアクセル全開のまま、小きざみなハンドリング（チョン、チョンという感じで押す）で曲がることができる。とくに1周目は敵車がジャマに思えるけど、敵車はアウトにふくれるので、インベタで抜いていこう。

直線的に抜けられる

左ページのPOINT1の写真で紹介したように、ここは車幅分の空きがあり、直線的に抜けられる。アウトぎりぎりから、シケインに侵入しよう。でも、ここで他の車がいてジャマな場合は、インからの方が抜きやすいぞ。

アクセル全開でOK!

この最終コーナーも、RYUKYUなら、アクセル全開でドリフトせずに曲がることができる。初級はアウトから大きく右、中級はインから小さく右に切っていくと曲がりやすい。ここでドリフトを使うとタイムのロスなので、必ず全開で曲がるように。

⬆壁に激突しないように、ハンドルをきっていこう。

インベタで敵車を抜いていく

1周目のトンネルには敵車がウヨウヨいるけど、インの看板を倒しながら走ると抜きやすい。右の壁にぶつからないように注意しよう。

⬆簡単に、抜いていくことができるぞ。



猛スピードに慣れろ!!
上級・T.T(タイムトライアル)コース

問題はスピードと拡張コースだ。スピードは慣れるしかないが、拡張コースは覚えないとまともに走れない。とくに、T．Tは、3周目が勝負。拡張コースでかなりミスると、確実にライバル車に抜き返されるので、拡張コースをいかにのりきるかがカギ。RYUKYUで確実なコーナリングを心がけよう。ちなみに、上級で4分3秒で1位、3分55秒で2位のときもあった。アレ？

POINT 1 ここが難関! 2か所の減速ポイント

今までRYUKYUで攻略してきたのも、高速で複雑なこのコースでさえ、減速ポイントが2カ所しかなく、あとは全開で走れるという点にある。ただしラインを間違えたりした場合には、臨機応変で減速することが必要だ。その場合の減速はヒール・アンド・トゥ（アクセルを押したままブレーキング）で、ドリフトさせないようにしよう。

海岸通りのヘアピン



⬅減速といっても、ほんの一瞬だぞ。

右への複合コーナー



⬅ちょっとミスれば壁に激突するぞ。

POINT 2 T．Tで上級コースの練習 ラインをしっかり覚えよう

いきなり上級で走っても、敵車がジャマでラインが読めないはず。T．Tでコースを覚え、全開でのコーナリングを練習するといいぞ。





⬆拡張コースの連続カーブ地帯も、見方を変えれば直線で抜けるところがあるのだ。

⬅拡張コースのジャンプする場所。ここでフラついてると壁に激突するぞ。

ここでミスれば泣きを見る！悪夢の複合コーナー!!

1 確実に減速して安全運転

安全にいくなら、この方法。減速は必ずヒール・アンド・トゥでドリフトさせないことが重要だ。ブレーキを押す時間は一瞬でいい。それ以上だとドリフトしてしまうので危険だぞ。ただここは壁に当たって減速した方が、スムーズに曲がれたりするんだけどね。



⬆コーナーに入る前のストレートで、1度減速しておこう。

⬇このコーナーを抜けたあと、左の壁に激突しやすいので注意。





⬆状況にもよるけど、『スターブレード』の看板をすぎるところで、再び減速。

2 アクセルワークで突っきる!

これは、コーナーへの侵入スピードがカギ。220km/h ぐらいで侵入し、大きく右に切ったまま、アクセルを一瞬離し、再び加速しながら曲がる方法だ。アクセルを離すタイミングは、『リッジ』の看板をすぎるところ。侵入のタイミングやスピードによって、少し誤差があるのでかなり難しいぞ。でもこの方法だと、ほぼ全開に近いスピードで曲がっていくので、タイムアタック時には最適かもね。



⬆アウトから一気に、コーナーに飛び込んでいこう。思い切りが肝心だぞ。

目じるしはこの看板



➡この看板を目じるしにして、一瞬アクセルを離し、すぐにアクセルをもどす。

上級・T.Tコースマップ



アクセル全開 抜きどころ!

1周目は、ここで確実に敵車を抜いていこう。そのためにも、最初のトンネルを出てすぐの右→左のコーナーを全開で曲がることが大切。大きく右、左と（多少強引に）切るようにしよう。

最後の難関、複合コーナー

確実に減速して安全に抜けていこう。ドリフトでもうまくいけば抜けられるけど、道幅が狭いのでかなりリスクが高いぞ。とくに3周目にトップで通過する場合は、安全にクリアしていくこと。ミスると抜き返されることが多く泣くことになるぞ。

➡ここで敵車を抜くのは至難の技。ムリをしないようにしよう。

直線的に抜けられる

グニャグニャした連続カーブ地帯だけど、直線的に抜けられるところ（左ページのPOINT2の写真を見てね）がある。ここはあまりハンドルを切りすぎないようにしないと、壁に激突するぞ。

熱い走りは、まだ終わらない

全コース1位になれば、感動のエンディング。でも、そのあとにはさらに難度の高いコースが待っているぞ。しかも、この超難度コースを制覇した人だけが味わえるアッと驚く秘密が隠されているのだ。



⬅エンディングは空撮のカメラワークが気持ちいいぞ。もう見た人がいると思うけど。



⬅エンディングの最後のメッセージ。ここまできたプレイヤーに新たな挑戦状が!!

ギャラクシアン

ローディング時の「ギャラクシアン」が遊べるのは知ってるよね。久々にプレイすると難しかったりする。でも、しつこく遊んでいればイイことあるかもね。



⬆全滅めざして、トライしよう。

極上パロディウスだ! DELUXE PACK

●ジャンル／ギャグシューティング●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリカード（あると便利）●多人数プレイ／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

現役のアーケード人気シューティングが家で存分に遊べちゃうなんて、本当に夢みたいだ。こんなゲーム好きの願いをかなえてくれたのも、PSの性能あってのことだよね。グラフィックも音もバッチリの完成度で、今までのゲームマシンの移植のように、ゲーセンから見劣りすることがないのは感動モノ。設定などでアーケード以上の親切さも加えられているので、まだ遊んでいない人は是非ともチェックしておこう。　（イドム）

大人気の爆笑シューティングがカップリングで登場だぞ!

極上パロディウス　　**パロディウスだ！**

ファンも多いアーケードの人気ゲーム「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」がカップリングされた超お得なこのソフト、みんなはもう遊んだかな？　難易度設定のおかげで中級者から上級者まで楽しめるので、２つ合わせて全部で19のステージをがんばって攻略しようぜ！



➡「極パロ」では、もちろんゲーセンと同じく2人同時プレイも可能なのだ。



⬆カラフルな色使いから音楽まで、違和感なく楽しめる。



⬇オープニングデモも、ソックリに再現されている。



⬆今や懐かしくもあるデモもちゃんと用意されている。



⬇名物のチョコボール地帯。装備が弱いとツラいぞ～。



⬅サクラの木がチョコマカ動く様子もバッチリ再現されているぞ。

ハイ・クオリティな完成度に期待!

ゲーム中はもちろん、オープニングやネームエントリーなどもゲーセン版の雰囲気を忠実に再現しているので、プレイすると思わず感動してしまう。やり込んでみると、「極パロ」でボス弱点の指示表示が出ないとか、「パロ」の敵の攻撃の細かい違いに気付く程度で、あとは完璧と言っていいだろう。写真では伝わらないけれども、音楽もまったく遜色がなく、効果音やパワーアップ時の掛け声もちゃんと入っているぞ。



➡思わずゲーセンで燃えた日々を思い出しちゃう。



➡「極パロ」の全自機キャラ８機も、当然全部揃っている。



⬅ネームエントリー画面もこの通り。細かい雰囲気までソックリなのだ。

親切な設定モードに注目!

ゲーセンの再現度も大切だけれども、家庭用ならではのポイントも見逃せない。オプションモードでは残機数からボタンの振り分けはもちろん、サウンドテストまでついているのだ。難易度はどちらも８段階から選択できるので、自分にピッタリの難しさを選んでプレイしよう。好き嫌いの別れるルーレットもON/OFFを設定できるから、ルーレットなしのマニュアル、なんてゲーセンではありえない状態で遊ぶこともできちゃうのだ。



⬅「パロ」では２人交互プレイ用に別々の設定もできる。



➡「極パロ」では、何周でエンドにするかも選べるぞ。

カワイイくせに手強い『極パロ』の全9ボスを攻略!

STAGE 1 アンナパブロワ&めろーら

油断しなければ楽勝!!

最初の面だけあって、ボスから弾を撃たれたりしないので楽勝だ。ボスは画面を往復しながら、右と左の2カ所でザコをバラまく攻撃をしかけてくる。ザコに接触しないように避けるか破壊するかしつつ、ボスに的確に攻撃を加えよう。点数稼ぎをしたい人は、ザコをできるだけ破壊するとか、このシーンで紫ベルを利用してベル稼ぎをしてみるとか、色々工夫してみよう。



⬆ザコ巻き散らしをする場所は2カ所。この場合はまず自機の安全を図ろう。



⬆ボスがこの位置にいる時は楽。ザコを適当に破壊しながらボスに攻撃を。



➡7往復半移動すると勝手に逃げてしまうのだ。

STAGE 2 ニール&イライザ

奇襲攻撃がチョッとコワイ

このボスは下で説明している2種類の攻撃をしかけてくるので順番を自分で覚えて対処しよう。おほほ攻撃は、自機がパワーアップしていてボスのレベルが上がっていると、〝おほほ〟も大きくなるので注意。しっぽ攻撃は知らないといきなり喰らってしまうので、写真のような位置にいるのをお勧めする。この時に帆船からアブクが撃たれることもあるので覚えておこう。

おほほ攻撃

➡「おほほ」は破壊できるので、追い詰められて逃げられなくなる前に撃ちまくろう。





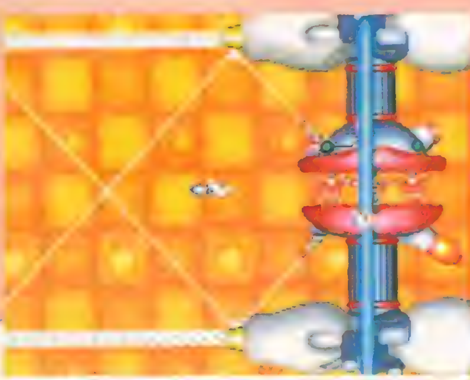
⬅この高さにいれば、帆船からのアブク攻撃が飛んでこないのだ。覚えておけば安心だ。

しっぽ攻撃

STAGE 3 食通大玉ロボ1号

動きを覚えていないとツライぞ

このボスは右で紹介している攻撃パターンの〝その1〟を2回、〝その2〟を2回、の繰り返しで攻撃してくる。弱点はコアが開いた時に出現する〝食通大王小僧〟たちなので、攻撃パターンの〝その1〟の時に攻撃しまくろう。このボスの攻撃はレーザーや突進など、自機があらかじめ有利な位置にいないと避けにくいものが多いだけに、自分なりの動きを作っておかないと思わぬところでミスをしてしまうだろう。繰り返し対戦していれば、かなり楽になるぞ。



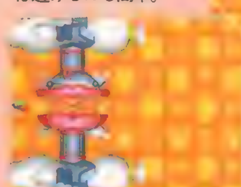
➡慣れてきたら、赤ベルを利用してみよう。簡単に倒せるぞ。

攻撃パターン その1

レーザーを撃ってくるか、突っ込んでくるかは自機の微妙な位置で違ってくる。レーザーの幅は自機のパワーアップ状態などで変わるので、その時々に判断して隙間に入ろう。



➡レーザーの幅が広い時は避けるのも簡単。



⬆突っ込んでくる場合もあるけど、左端なら大丈夫。



➡幅が狭い時も、焦らずに隙間に入ろう。

攻撃パターン その2

一瞬の静止のあと、左に向かって突進してくる。この時はボスの突進が左端まで届くので、上下に逃げるしかないぞ。忘れていると避けるのが間に合わないので心してかかろう。特に自機のスピードが遅い場合は注意が必要だ。



⬅このくらいの近さなら接触しないぞ。

STAGE 4 クレージーコア

デカいミサイルを避けるのだ！

ボスの攻撃は、ボスの上下に付いた2つのパーツと、次々に放たれるミサイルによって行われる。逃げ場を確保するために、最初のうちにパーツを破壊してしまおう。このパーツは両方破壊してしまうとボスのランクが上がってミサイル攻撃が激しくなるので、片方を残しておくのがコツだ。ちなみに、ミサイルの煙には当たり判定がないぞ。



⬆弱点のコア破壊ばかりを考えていると、とてもツライ展開になってしまう。



⬆最初からこんな感じで攻撃して、ボス攻撃が始まる前に下のパーツを破壊しておこう。



⬅破壊したパーツの破片に接触するとミスになってしまうので、くれぐれもご注意を！

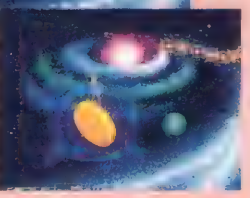
STAGE 5 カプチーノ

誘導を覚えればこっちのもの

このボスは移動→攻撃の繰り返しをしてくるけど、攻撃も下の2種類しかない。攻撃の時の放出物はアイテム（ルーレットも多い）か鉄球で、ボスのレベルが低いほどアイテムの数が多くなる。移動中は自機を追ってくるので、うまく誘導しよう。



⬅色々表示されるセリフが笑えちゃうのだ。

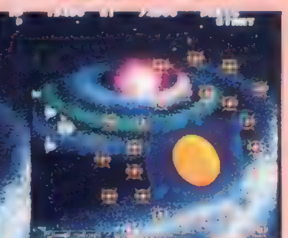


➡実は、こんなに重なっても接触しないのだ。

攻撃パターンはこの2つ



➡大量の放射物を帯状に放ってくるのだ。



⬆放射物を全方向に吐き出す。ルーレットを避けたい時は注意。

STAGE 6 かぐや姫

ウサギ型レーザーの動きを読もう

このボスは弱点の頭にダメージを加えるごとに攻撃パターンが4段階に変化する。それぞれの攻撃によってウサギ型レーザーのパターンが違うので、その変わりめにウッカリとミスしないように注意しよう。倒した時の掛け声も笑えるぞ。

「春はあけぼの」攻撃

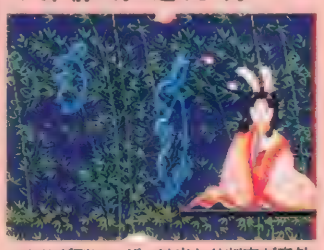
ウサギ型レーザーが直進してくる。左端に追い詰められると避ける余裕がなくなるので、前の方で避けてあげよう。慣れてしまえば問題なく避けられるようになるぞ。



⬆ウサギ型レーザーは案外移動スピードが早いので、余裕をもって移動しよう。

「夏は夜」攻撃

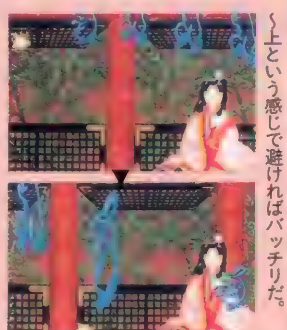
ウサギ型レーザーが大きくバウンドしてくる。画面上で左右に動いて避ける方法が楽だろう。これも左端に追い詰められるとツライので、前の方で避けよう。



⬆ウサギ型レーザーは当たり判定が意外と大きいから、油断するとミスるぞ。

「秋は夕暮れ」攻撃

ウサギ型レーザーが自機位置を追って直進してくる。6匹がひとまとめになっているので、右の写真のように画面の上から下を十分に使って誘導しながら避けよう。ボスへの攻撃よりも避けることに専念している方が利口で、無理をするとすぐにミスしてしまうぞ。



⬅最初に画面の上に誘導して、下の方から抜けるようにしよう。今度は同じように下〜上という感じで避ければバッチリだ。

「冬は……」攻撃

ウサギ型レーザーが静止と移動を繰り返しながらバウンドしてくる。最初は静止された時にリズムを崩しがちだけれども、慣れてしまえば比較的簡単なのだ。静止中に安全なポイントに移動をしてしまえば、楽に倒せるようになる。

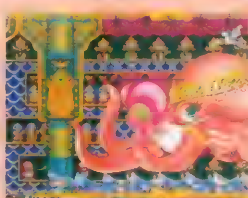


⬆止まった時に、ウサギ型レーザーの上か下に位置するのがコツだぞ。

STAGE 7 タコのA子

グラ・シリーズのラスボスは弱いのだ

最終ステージのボスが弱いのは「グラディウス」シリーズにおける伝統とも言える。このボスも攻撃はおろか移動すらしてこないので、よほどのことがないと負けるなんてことはない。ちなみに、対決前のボスのセリフは自機キャラごとに違うので興味ある人は試してみてね。



⬅ボスの目玉が自機の位置に従って動くので、暇な人は試してみてね。





⬆ちなみに足には接触しないけれど、ウチワには接触するのだ。

⬅よーし、勝ったぞ。この後は感動（？）のエンディングだ。

RANDOM STAGE よしこ&よしお

自信のない人は安全地帯！

〝よしこ〟が吐き出す〝よしお〟をいかに避けるかがポイントだ。〝よしお〟は自機と縦方向に並ぶと突っ込んでくるので、この性質を利用して誘導してあげるのがコツ。ただし、5本目ごとに超ロングな〝よしお〟が放たれるので、これだけは注意しておこうね。避けきる自信のない人は安全地帯に入って、ボスが逃げ去るまで待っていよう。



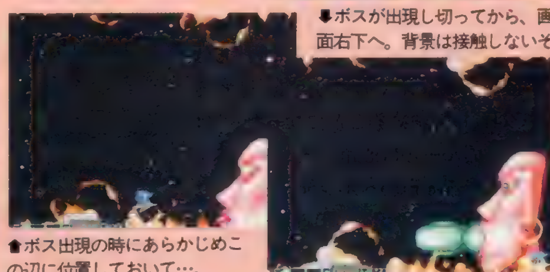
⬅短い〝よしお〟は誘導して避けてあげよう。



➡長い〝よしお〟は画面上か下が安全だ。

⬇ボスが出現し切ってから、画面右下へ。背景は接触しないぞ。

安全地帯だ



⬆ボス出現の時にあらかじめこの辺に位置しておいて…。

SPECIAL STAGE ペンタロウX

ここまで来れた君なら、きっと勝てるぞ

ステージ全体が鬼のように難しいことを思えば、このボスはかなり簡単と言える。攻撃は1～4のパターンの繰り返しなのでシッカリと頭にたたき込んでおくこと。特にレーザー攻撃は、忘れていると一気にミスにつながるので要注意。

1 ミサイル攻撃

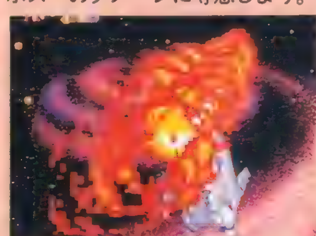
ミサイルは残しておくと厄介なのでサッサッと破壊してしまおう。画面外に出てしまっても、また戻ってくるので、安心していたりするとミスしてしまうぞ。



⬆ミサイルは破壊すると打ち返しがあるので注意する必要あり。

2 火炎攻撃

火炎攻撃は画面左上の方にいれば問題はない。打ち返しなども起こらないので、このボスの攻撃の中ではいちばん楽な時でもある。ボスへのダメージに専念しよう。



⬆火炎攻撃は見ためはハデだけど、いちばん避けやすい攻撃なのだ。

3 レーザー攻撃

目からレーザーが放たれる。スピードが早いので、最初から接触しない位置に逃げておく方が無難だ。これがいちばんミスを引き起こしやすいけれど、最初から心の準備をしているなら大丈夫だよね。



⬆この位置がポイント。少し下過ぎると接触しちゃうから注意。

4 体当たり攻撃

子供、本体と続けて体当たりをしてくる。子供は破壊できるけれども、ボスのレベルが高いと意外と耐久力があるので注意しよう。ボス本体の体当たりは自機の高さを関知してくるので油断は禁物だぞ。この攻撃の次は最初の攻撃に戻る。

⬇最初は子供が出てくる。残すと厄介なので速攻で破壊してしまおう。





⬆続いてボス本体が体当たり。往復するので、油断はしないように。

ツインビー 対戦ぱずるだま

●ジャンル／対戦パズル●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

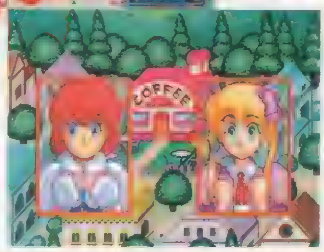
個性豊かなキャラたちが、とにかくしゃべりまくる！ 連鎖のかけ声も段階ごとに違っているし、フィールドの背景にいるキャラのリアクションも、いちいち楽しい。そして、コナミの人気キャラクターであるツインビーだけでも十分にポイントが高いのに、さらにアーケードの完全移植版も収録されているという、まさにいたれりつくせり状態。家族で楽しんだり、接客用にと、買っておいて絶対に損のない1本といえましょう。 （TAC☆）

大逆転がおもしろい！ ぱずるだま対戦攻略だ!!

どんな願いでも、ひとつだけかなえてくれるというスーパーベルが、どんぶり島に近づいてくる！ どんぶり島の住人たちは、だれの願いをかなえてもらうかを「ぱずるだま」で対戦して決めることになった。「ぱずるだま」のルールは簡単。上から2個1組で落ちてくる4色のベルを並べて、同じ色のベルを3個くっつければ消えるというおなじみのタイプ。そして連鎖消しをすれば、相手のフィールドにジャマな小ベルを送ることができるぞ。小ベルはとなりでベルを消せば普通のベルにもどるので、うまくやれば送られたベルを使って、逆転の大連鎖を起こすこともできるのだ。



⬅ラジオドラマで大人気のキャラたちが総出演！ 強さで選ぶか、シュミで選ぶか。それが問題だ。



⬆ストーリーモードでは、対戦前の楽しいおしゃべりがある。もちろん声優さんもラジオドラマのまま。



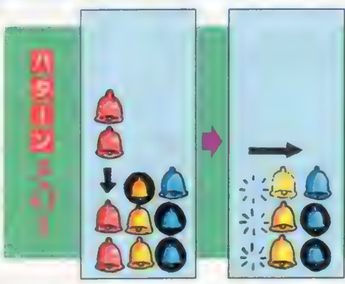
⬆ピンチのときや反撃開始など、リアクションも豊富だ。5連鎖までは違ったセリフが用意されているので、がんばって大連鎖を狙おう。

とにかく連鎖！ 小ベルの使い方が勝負を決めるぞ!!

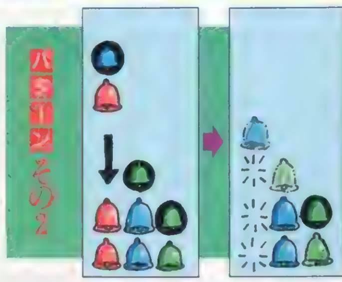
「ぱずるだま」では、同色のベルが3個だけで消えるので、偶然の連鎖もわりと起きやすいのが特徴。しかし、対戦するならやっぱり自分で連鎖を組めないとお話にならない。小ベルがベルに変わることを利用した連鎖に慣れるのが、上達への早道だ。連鎖パターンの例をあげてみたので、これを参考に連鎖の組み方を研究してみよう。



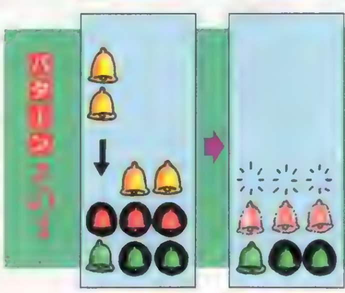
⬆小ベルをはさみながら、同じ色を縦に積んでいくのがおすすめのパターン。これだと大連鎖につながりやすいのだ。



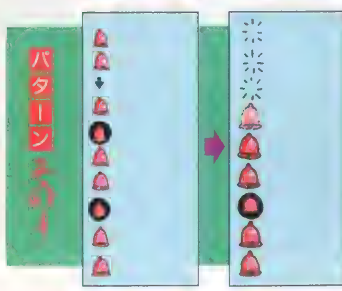
⬅横に連鎖がつながっていく。いちばんあつかいやすいタイプの基本パターン。



⬅このパターンなら、小ベルがなくてもOK。その1とまぜて使おう。



⬅小ベルの組み合わせによっては、下から上に連鎖をすすめることもできる。

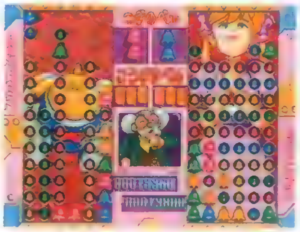


⬅小ベルをうまく使えば、このように1列だけでも連鎖を組むことができる。

  パターンイラスト／あいざわひろし

相手によって戦法を変えよう! キャラ別傾向と対策

連鎖で送ってくる小ベルのパターンは、キャラごとに決まっている。相手によって自分側の積み方を変えておけば、小ベルを送られてもあわてることはない。そのパターンをキャラ別に研究してみたぞ。



←まずは、それぞれのキャラの攻撃パターンを覚えよう。

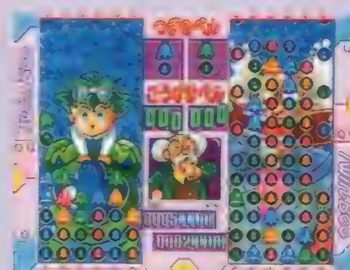


エディットで最強キャラを作っちゃえ!

ストーリーモードをノーマルかハードでクリアすると、オプションの中にあるエディットモードが使えるようになる。ここでは、連鎖で送る小ベルのパターンを、好きなように決めてキャラを作れるのだ。メモリーカードがあれば、作ったキャラを対戦やストーリーモードで使えるぞ。



←小ベルを送る位置、色のパターンなど、細かく決められる。

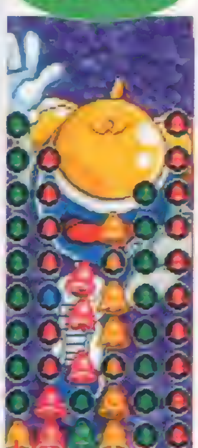


←メモリーカードには、13人分のパターンを記録できるぞ。

ライト



こう戦え!



↑ライトを相手にするときは、相手のパターンにあわせて、縦型の連鎖を組むと、大連鎖につながりやすい。

反撃!



↑送られた小ベルの隣の列で、縦にベルを並べて消せば、連鎖パターンその1の要領で連鎖がつながっていく。

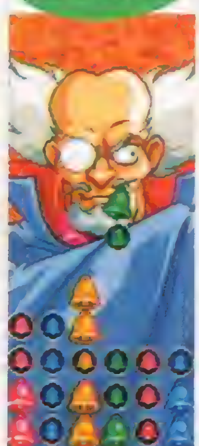
フィールドの両端から順に、縦1列に同じ色をそろえて上から降らせてくる。連鎖を組むときは、フィールドの端を着火点にしているとすぐに埋められてしまうので、中央から連鎖を始められるようにしておこう。わりと反撃しやすい相手だが、すべての列が埋まるほどの大連鎖を送られるとツライ。早めに反撃していこう。

パステル

下に積まれたベルの地形にあわせて、フィールドを平らに埋めるように、縦1列ごとに色をそろえて小ベルを降らせてくる。小ベルの色は、左から赤、青、黄、緑、青、赤と決まっているので、それに合わせて同じ色を積んでおくと反撃しやすい。フィールド全体にフタをされてしまうので、かなり手強い相手になる。

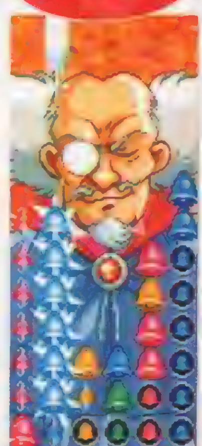


こう戦え!



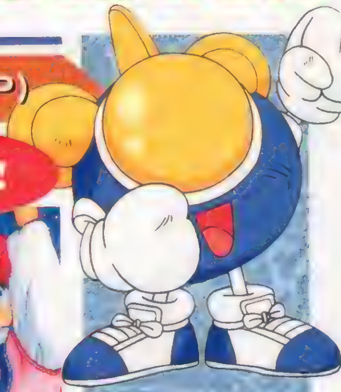
↑対パステル戦では、あまり高く積まないようにしておこう。端の1列だけ、反撃用に高くしておいてもいい。

反撃!



↑1列だけを集中して消して、縦に穴を掘れば、ライトの場合と同じようにそこから連鎖につながるのだ。

ツインビー(1P)

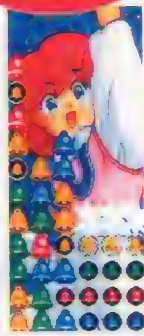


こう戦え!



➡送られてくる小ベルにそなえて、フィールドの右半分には何も積まないでおこう。

反撃!



➡送られた小ベルの上に、ベルを横に並べて消せば、あっさりと大連鎖になるのだ。

フィールドの右半分に、地形にあわせて横1列に色をそろえて小ベルを降らせ、右が埋まったら左半分に降らせてくる。相手にするときは、左側3列だけを使って戦えば、送られてもカンタンに返すことができる。慣れれば楽勝できる相手だ。

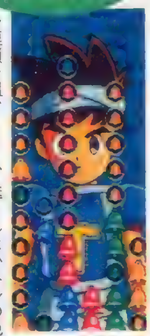
ウインビー(2P)



まどか

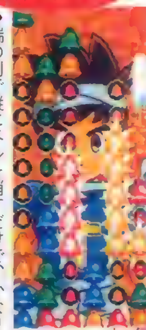


こう戦え!



➡連鎖を組むよりも、送られた小ベルの色にあわせて、縦に同じ色を積んでいこう。

反撃!



➡端の列で縦にベルを消すだけで、かなりの大連鎖が期待できてしまう。

1列おきに縦に小ベルを降らせ、それが上までいったら、その間の列を埋めるように降らせてくる。送られた小ベルにあわせて、縦に同じ色を積んでいこう。右端の列が最後になるので、ここが埋められる前に縦にベルを並べて消してやれば、となりの列へと連鎖がつながっていく。右端の列にだけ1色のベルを積んでおいて、あとは積まずに送られるのを待ってもいい。



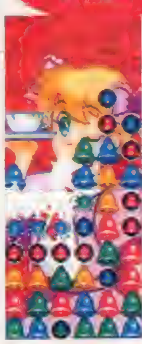
下の地形に関係なく、横に色をそろえた小ベルを数段分降らせてくる。デコボコに積んでいると、送られた小ベルが地形の上にバラバラに積まれて、収拾がつかなくなってしまう。対処法がわからないと、かなりの強敵となるぞ。対ツインビー戦と反対に、フィールドの右半分だけを使って戦うのがベストだ。反撃のしかたもツインビーの場合と同じでOK。

こう戦え!



⬅対アップル戦では、かならず平らな地形を3列以上用意しておくようにしよう。

反撃!



⬅あとは送られた小ベルの上で、横にベルを消すだけ。やり方がわかれば楽な相手だ。

アップル

アーケード版も遊べるぞ

ごらんのとおりツインビーのキャラたちが活躍しているワケだけれども、PS版にはオリジナルのアーケード版もしっかり収録されているのだ。リョウの爆裂連鎖拳じゃなきゃイヤとか、ペンクローのナメきった表情がたまらん、っていう人もこれで安心だ。ツインビーとアーケードの各キャラの攻撃パターンは、下の表のように対応しているので、記事を見るときやキャラ選択の参考にしてほしい。



⬆「科学じゃよ」のDr.中杉と動物園勤務のペンクロー。勝利はどちらに!?

ツインビー ⇔ アーケード キャラ対応表

ツインビー	アーケード
ライト	沢田まゆ
パステル	リョウ
ツインビー	ジョン・ワン次郎
まどか	ペンクロー
アップル	ユミちゃん
ワルモン博士	Dr.中杉

ワルモン博士

フィールドの下から、縦1列に色をそろえた小ベルがせり上がるように送られてくる。さらに上からも、フィールドの両端に少しずつ小ベルが降ってくるという、かなりいやな相手。しかし、自分で組んだ連鎖を埋められてしまうことがないので、とりあえず送るものを送ってからじっくり反撃することもできる。かならず床が見える部分を作っておいて、そこから縦穴を掘ってやれば、大連鎖にもつなげられるぞ。



こう戦え!

⬅わりとマイペースに連鎖を組んでもOK。端を埋められることにだけは注意だ。



反撃!

⬅とにかく1列だけを掘ろう。端の列で点火すれば、最低5連鎖は保証される。



ハイスコアをめざせ!!

ストーリーモードのハードランクや、アーケード版のゲーマーランクでは、クリアした後に各キャラを倒したタイムや連鎖数などでスコアが計算される。このスコアはメモリーカードに記録されるので、腕に自信のある人はハイスコアをめざしてさらにテクニックに磨きをかけよう。



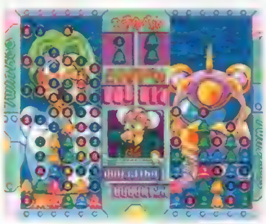
⬅ハイスコアのほかに、最大連鎖数の記録も残せる。最高記録に挑戦しよう。

ストーリーモードの最後はこの3人が相手だ!!

バロンビー



右端と、左から3列目に始まり、1列ずつ埋めるように降らせてくる。しかも各列の小ベルは、数個ごとに別の色がはさんであるような配置になっているので、反撃がしにくい。



⬅左端の列が着火点になるように連鎖を組もう。相手の連鎖もかなり早いぞ。

Dr.マードック

中央4列に降らせてから、両端の列を埋めてくる。小ベルの色はナナメにずれたような配置なので、送られた小ベルを利用しての反撃は、ほとんど無理といっていい。



⬅端の列を着火点にして、下から消そう。端から2列目に同じ色を並べてもいい。



メローラ姫

フィールドの上から降らせるとともに、下からもせり上がってくるという、脅威の天地同時攻撃。このボスクラスの3人は、ほかのキャラのように反撃するのはとても困難なので、とにかく先手必勝で連鎖を送って、あとは根性でねばるしかなさそうだ。



⬅このあたりになると、テクニックはもちろんだが、気合いや根性の問題になってくる。がんばれ!



⬅早いうちに大きめの連鎖を送ることができれば、意外なもろさを見せることもあるぞ。



A. IV. EVOLUTION

A列車で行こう4 エボリューション

●ジャンル／鉄道経営シミュレーション●メーカー／アートディンク
●発売日／発売中●価格／¥7,800 記念限定セット¥10,800(マウス、マウスパッド、メモリーカード付き)
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

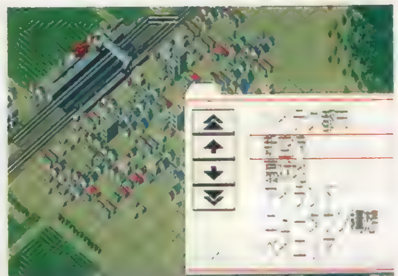
パソコン版でおなじみのA列車シリーズ。PS版は、操作系がシンプルになり、より手軽に楽しめるようになっている。そのPS版最大の売りは何といってもそのグラフィック機能を生かした車窓モード。自分の育て上げた町を列車の視点で眺めるというのは、気分のいいものだ。売上げを伸ばすことだけを考えず、いかに美しい町を作るかにもチャレンジしてみよう。経済効率だけを考えていては、いい街はできないぞ。（小林先生）

パソコン版の名作がパワーアップ

このゲームは、パソコンで人気を博していた経営シミュレーションの移植版。鉄道会社を経営しながら、町を発展させていくという、箱庭タイプの育成ゲームだ。PS版は、マップ数が22もあり、車窓モードというパソコン版にはなかったモードも追加されている。また、『A.IV.』は、鉄道シミュレーションではあるが、不動産開発を手がけることもできる。鉄道を中心とした都市開発で、自分だけの町作りを楽しもう。



⬆アイコン選択によるシンプルな操作。複雑なゲームだが、システムが簡単なので、手軽に楽しむことができる。



⬆マップ選択画面。全部で22のマップを収録してある。どのマップも資金が1兆円を超えるとエンディングとなる。

PS版ならではのオリジナル機能も

美しい車窓モード

PSならではの機能が車窓モード。マップ上を走っている列車の窓から前後左右の景色を眺めることができる。列車からの立体感ある景色は、さすがPSといったところだ。自分の建てたビルや遊園地もきちんと再現される。一見の価値があるモードだ。また、列車だけでなくバスを走らすこともでき、町中の景色も眺めることができる。

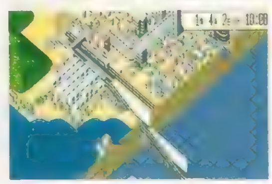
中でも高層ビルや鉄橋といった大型建造物は、壮観の一言。町作りに疲れたら、車窓モードで楽しんでみよう。町の発展具合もよくわかるぞ。



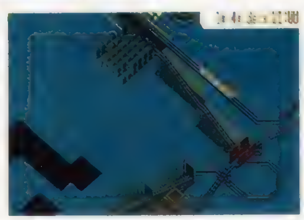


ワンタッチで地下の様子がわかるカット機能

『A. IV.』には、地下を含めた、上下7段階の高さの概念がある。そのため、立体的な町を作ることができる。こうした時に便利なのが、地下の様子を一目で確かめることのできるカット機能。ボタンひとつでマップの断面や地下を見ることができる。



ひと目でわかる



⬆断面を見ることができるセクションカットビュー。➡7つに分かれた各階層を表示するヘイトカット。

町作り入門編 1 まずはいろんな鉄道を敷いてみよう!!

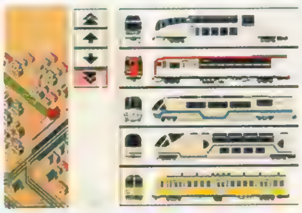
このゲームの基本となるのは、鉄道の敷設。鉄道を敷き、列車を走らせない限り、町は発展し始めないのだ。しかし、マップ上には、丘や川があり、自分の思うとおりに線路を敷くことができない。そこで役立つのが、鉄橋、トンネル、高架、地下鉄といった特殊なもの。これらの機能と特徴をよく把握しておけば、どんなマップでも自由自在に鉄道網を広げられるようになるはずだ。



トンネル	高架	鉄橋
⬆山の中を貫通させることができる。建設費がかかるで、計画的に作ろう。	⬆平地から山などを越えるときに使う。障害物を越えるときにも使える。	⬆海や川を越えることができる。川があるマップでは、非常に便利。

町作り入門編 2 列車の購入は慎重に安物は敬遠しよう

鉄道を敷いたら、次は列車を購入して走らせなければならない。このゲームには、30種類の旅客車両と10種類の貨物車両が用意されている。それぞれに特徴があり、スピード、定員といった細かい設定がされている。購入のポイントは、スピードと定員。スピードが遅い列車だと、思うようにダイヤが組めず、収益が思うように上がらない。少々高くても高速列車を買おう。



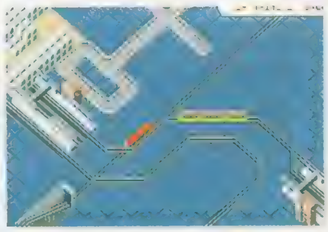
⬅列車を購入するとき、車両の長さを2~5両に変えることができる。



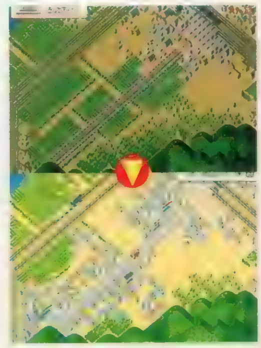
⬅このゲームのオリジナル車両。値段は高いが、スピードがあるすぐれもの。

町作り入門編 3 地下鉄やバス路線も町の発展に欠かせない

このゲームでは、地下にも鉄道を敷くことができる。地上が建て込んでいる場合などは、地下鉄が有効だ。地上だけでなく、地下もうまく活用しよう。また、狭い地域の開発には、バス路線が最適。短い期間で人口を増加させてくれる。



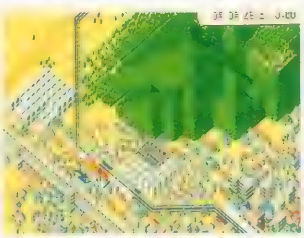
➡地上路線だけでなく地下にも線路を敷くことが可能。ただし敷設は計画的に。



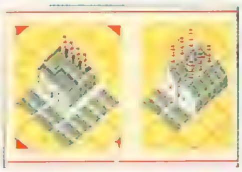
⬆何も無いところにバス路線を作ると、短い期間で宅地が増加する。お手軽な人口増加の方法だ。

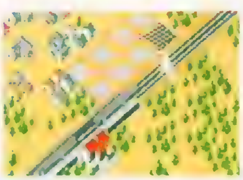
町作り入門編 4 収益を上げるには沿線開発も重要

町を発展させ、収益をアップさせるには、沿線開発も重要になってくる。それには、まず、沿線に工場を作り、資材置き場を設置し、資材を集積しなければならない。それからマンション、デパートなどの子会社を建設し、町を発展させ、乗客と資産の増加を図ろう。他にも貸しビルやスタジアムなど、数多くの子会社を作ることができる。



➡沿線開発して人口を増やすことが収益アップにつながる。







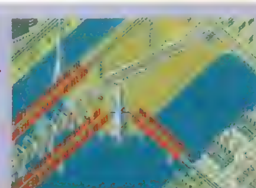
町作り入門編 5 株式投機や景気の動向も頭に入れて

『A.IV.』では、資金が1兆円を超えるとエンディングを見ることができる。しかし、鉄道経営をしているだけでは、こうはいかない。子会社や株式投機も必要となってくる。自分の購入した株式の価格が上がれば、大量の収益が上がる。しかし、株価の下落には要注意。



季節や天候の変化を楽しもう

『A.IV.』では、時間の変化に合わせて、風景も変化する。夜になれば、町の風景も夜景に変わるし、季節の変化によっても風景が変わる。また、雨も降るし、雪も降る。天候の変化は、経営には何の影響も与えないので、安心して変転する風景を楽しもう。



⬆雨の降る風景。雨は梅雨の時期に降ることが多い。

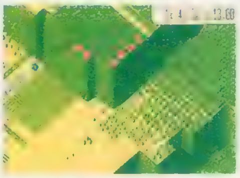
マップ徹底解析
段々畑が見える町編

今回は22あるマップの中から、段々畑の見える町をチョイス。実際のマップをもとに基本テクニックを解説してある。開発するときの参考にしてほしい。

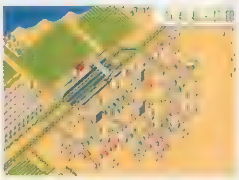


起伏が多い基本マップ

このマップの最大の特徴は、起伏が多いこと。中央部に台地状の高地があり、その周辺に平野部が広がっている。人口密集地はマップ上部、左下、右下の平野部に3カ所ある。これらをつなぐには、高地を通らねばならず、高架、鉄橋といったテクニックが必要となる。



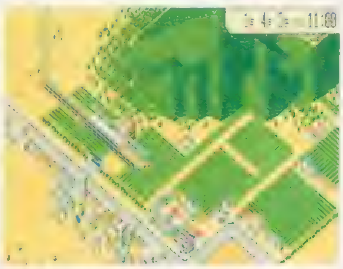
⬅丘に囲まれた狭い平野部。



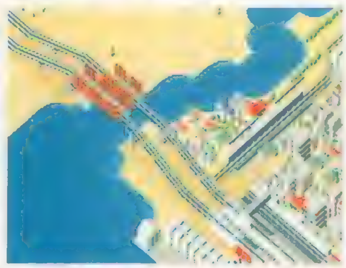
⬅比較的資材の豊富な上部の人口密集地。

STEP・1 まずは3つの人口密集地を鉄道で結べ

マップ全体(上のマップ参照)を開発するには、人口密集地同士を結ばなければならない。そこで、上部の密集地と左下の密集地を複線で結ぼう。上部の人口密集地には、かなり豊富な資材がストックされている。それを貨物で運び出し、もう一方の線を使って旅客を走らせよう。それと並行して、上部の密集地と右下の密集地の間にも線を敷きたい。中央部の高地は、トンネルか高架で抜け、右下にある川は、鉄橋を使ってつないでしまおう。



⬅左下の人口密集地は、最初からかなり発展している。

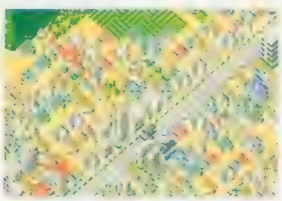


⬅右下の人口密集地にリンクさせるには、鉄橋が必要となる。

STEP・2 バス利用や沿線開発も

人口密集地同士を線路で結んだら、沿線の開発にとりかかろう。それには、まず資材の確保が重要となる。各駅の付近に工場を建設し、それを貨物で持ち出して、開発の資材としよう(資材は工場から持ち出さないと、町はあまり発展しない)。

また、線路から離れた場所では、バス路線をうまく活用しよう。バスは収益こそ高くないが、人口増加に貢献してくれる。



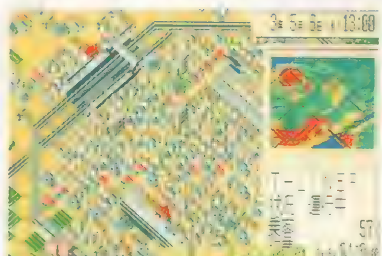
⬅バスによって町が発展する。



⬅ドームや貸しビルを作って、駅に人を集める。

STEP・3 最後は大環状線をめざせ

3つの人口密集地同士を結ぶ路線がうまく軌道に乗ったら、環状線作りにチャレンジしよう。それぞれの線を一本につなぎ、複数の列車を同時に走らせるのだ。それから、環状線を横断させるような路線を敷き、中央部の高地の開発にとりかかる。もし、資材が不足するようなら、海岸部に港を作ってもいいだろう。



⬆環状線を作れば、効率よく列車を運用できる。

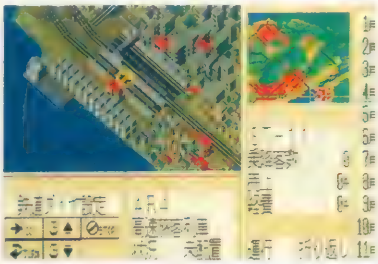


➡中央部の開発も忘れないようにしよう。

町作り上級編 1 ダイヤの上手な組み方

いくら線路を上手に敷いてもダイヤの組み方が悪ければ、町は発展しない。町を発展させるためには、多くの資材と乗客が必要となる。まったくの空き地でも、資材と多くの乗客さえ運び込めば町として発展する。そして、どの駅でも乗客が最も多く乗るのは午前8時。

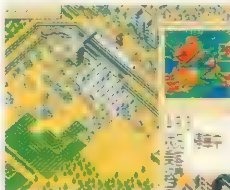
そこでダイヤは、路線上で最も人口の多そうな駅を8時発にする。すると、他の駅にも大量の乗客が輸送され、町が発展するようになる。大きな町は、8時発が基本と覚えておこう。

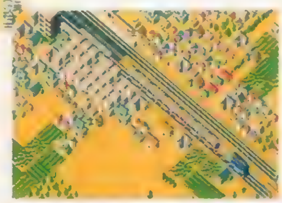


⬅ダイヤ設定では、駅通過や折り返しといった設定もできる。

町作り上級編 2 ループを作って複数の列車を

町がある程度発展している場合、ループ状の環状線を作るのが効率的だ。環状線では、1本の路線で複数の列車を走らすことができる。もし、路線上に4カ所の人口密集地があったとする。環状線ならば、それぞれに駅を作り、8時発の列車を4両走らすことができるのだ。1本線で折り返し運転するよりも、はるかに高い収益をあげることができる。ダイヤの設定は難しいが、成功すると儲けは大きい。

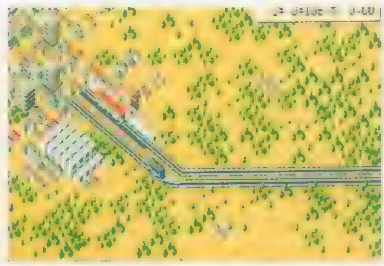




⬆環状線を作れば、儲けが大きくなる。
➡ダイヤの編成を間違えると、列車同士が衝突する。

町作り上級編 3 複線を使って収益アップ

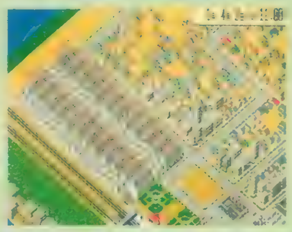
ある程度、町が発展したら環状線が有効になる。しかし、人口が少なかったり、資金の無いときに環状線を作っても無駄になることが多い。そこで、人口の少ないうちは、直線の複線を引いて、貨物と旅客を折り返し運転させよう。資材がある程度貯まったら、2本とも旅客を走らせればいい。そうすれば、単線の場合よりも多くの収益をあげることができる。もし、複線を作る場所が無ければ、単線に引き込み線や迂回線を作って、複数の列車を走らせよう。



⬅初期段階ではダイヤ編成のいらない単純な複線が有効。

マップは全部で22個

マップは全部で22種類。そのうちの代表的な6つを紹介しよう。それぞれ個性があって、地形も初期設定も違う。どのマップも資金が1兆円を超えればエンディングになるが、あまりこだわらずに自分なりの町作りをめざそう。



工業地帯

沿岸部に密集する工場と港をうまく活用して、町を発展させよう。資材は豊富なので、人口をいかに増加させるかが、ポイントとなる。鉄道をうまく配置するようにしよう。



テーマパーク

初期段階から色々な建造物が建ち並んでいる。これをうまく生かして、開発するのがポイントとなる。経済効率を重視してもいいが、見た目の楽しい町作りにチャレンジしてみよう。

ジオフロント

沿岸部の埋め立て地と工業地帯が舞台。海にさえぎられた、埋め立て地と工業地帯をいかにつなぐかがポイント。埋め立て地は平地なので、鉄道さえつないでしまえば、開発は楽なはずだ。



ハイテク都市

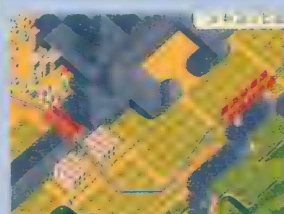
初期段階から市街地には、高層ビル群があり、鉄道がはりめぐくされている。しかし、赤字路線や赤字子会社が多いので、早いうちにそれらを整理して、新しい町を作り上げよう。





ニュータウン

パソコン版の『A. III.』にも収録されていたマップ。平地が多く、線路を敷きやすいので、地上の鉄道網を構築しやすい。最初からある駅を中心に開発を始め、マップ全体に広げていこう。



湖のある町

琵琶湖周辺をモデルにしたマップ。山地や湖の部分が多く、平野部が少ないので、路線を敷くのが難しい。人口密集地を1カ所作って、そこを起点に黒字路線を敷くようにしよう。

KING'S FIELD
キングス フィールド

●ジャンル／3DアクションRPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／発売中●¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数対戦／不可

ココが違う PS POWERチェック!

やってるうちにだんだんTVに目が近づいていく…。はっ、目が悪くなるぜっ！（もう悪いが…）と離れるが、数分後にはまた…。そりゃもぉ、もぉんのすごい臨場感！ 特に自分が弱いうちは、ほんのわずかな油断が死につながるから緊迫感もすごいぞっ！（笑） 敵も「これポリゴン？」って思うほどよく描き込まれているし、ウインドウの出し方もいちいちオシャレ。3DダンジョンタイプのRPGが好きなら絶対に買いだぞっ！ （DAI）

ポリゴンを駆使した3DダンジョンRPGだ!

ゲームスタート時の自分って本っ当に弱い。しかもタダでHPを回復してくれるやさしい神父さんもいない。いや、神父さんはいるんだけど役に立たんのよ、こいつがまた…。で、しょうがないので薬草を探したり、敵が落としてくれる（この確率が結構高い）のを期待しつつ、歩き回る…。と当然レベルが上がる、武器もいい物が買える、しかもアクションのタイミングもつかめてくる。実際強くなるのよ、いや、マジで。こんなに自分が強くなっていくのを実感できるゲームって少ないかもしれない。そうこうするうちにHP＆MPを全快してくれる泉を見つけたり、MAPを見つけたりして、歩き回るのがすっごくラクになる。はぁ〜満足満足…と第一階層が終了する。本当に楽しめるゲームだ。が、とにかく最初が強烈にツライので、まずはこのページをしっかり読もうっ！



歩くときは車に乗ってるようにスルスル進むんじゃなくて、ちゃあんとガキガキ歩く。最初はそーゆーことにいちいち感動してしまうが、慣れてくるとすべてが当たり前のことになって、より深くこの世界に入り込めるぞ！

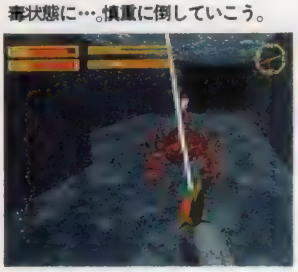


戦闘攻略 難易度もリアルだ!

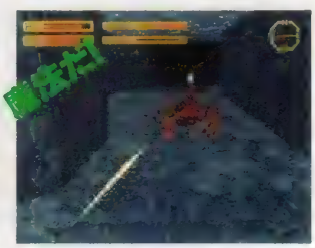


ロングソードがあれば比較的ラクな相手だが、うっかりやられると毒状態に…。慎重に倒していこう。

何度も繰り返すが、とにかく序盤の主人公は弱い…。だから多少卑怯だと思っても、敵の後ろから忍び寄って一撃!! そしてほとぼりがさめるまで逃げる（笑）。敵のダメージは残っているので、同じ作戦を繰り返せば必ず勝てる。そしてロングソードが手に入ったらいよいよ正面から戦いを挑もう。この時は剣を振り始めたら前進、ヒットした瞬間には後退…、というタイミングを覚えよう。これができないとムダにゲームオーバーなのだ。動けないリーパーで特訓しよう！ でもレベルの低いうちは一撃が痛いから注意。



基本戦法は「ヒット＆アウェイ」。ずばっと斬りつけて、さっと引く。HPがあるうちはひたすら剣だ!!

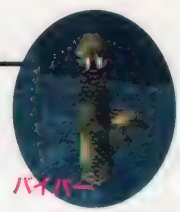


最初から持ってる魔法は「ライトニードル」。が、あまり使える魔法ではないのでいざという時に！

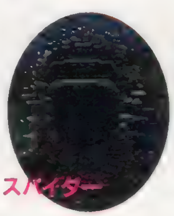
敵のみなさん


マントラップ

結構やっかいな相手マントラップ。後ろから切りつけろ！


バイパー

序盤の経験値荒稼ぎ相手バイパー。振り返りが遅いのだ…。


スパイダー

おいしいおいしいスパイダー。油断さえしなければ楽勝だぞ。


スケルトン

第一階層の難敵スケルトン。強くなるまでは相手にするな!!


リーパー

要所要所にリーパー。難敵だが意外とスキも多い。よぉく見て。

MAP攻略 始めてすぐ死なないように!

A ここがスタート地点。足元には魔法陣らしき物が描いてある。ここからBCDまでは敵のいない安全地帯(とんでもない例外アリ)なので、操作感覚に慣れておこう。



B 教会。あまり役に立たない神父さんがいる。ここにある十字架の前でセーブができるのでCに行く前にこまめにセーブしておこう。隣の部屋にはいい情報屋がいるぞ。



C 序盤の経験値荒稼ぎゾーン。バイパー5～6匹とヘッドイーター1～2匹がいる。何度も後退して、常に敵の後ろをとるように。全部倒したら墓石も調べてみよう!



D ライト商店。アイテム数種と、一通りの武器防具が揃っている。過不足なく薬草、毒消し草を買いつつ、ロングソードを手に入れるまではムダ使いしないようにしよう。



E 回復の泉。別名、竜の泉とも呼ばれている。「聖杯」を手に入れるまでは壁にふさがれていて存在すらもわからない。HPとMPを全快してくれる。ありがたやぁ～。





F 学者さんの死体を調べると、な、なんと「聖杯」が手に入る。壁に学者さんの遺書が書いてあるので読んであげよう。この近辺はMAPは入り組んでいるものの、特に強い敵はいないので、低レベルでも行ける。

G 竜の神殿。ここに「聖杯」を納めると枯れていた回復の泉が復活する。何はともあれ遠いので、それなりにアイテムを揃えて行こう。特にここで毒を喰らって毒消し草が無かったら絶対に帰れないぞ。

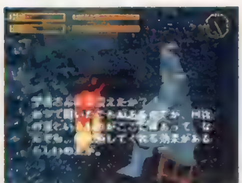
H ハンスの死体を調べると地図が手に入る。地図を持った人間がここで死んでいる…ということは、この近くに重要な何かがありそうなことは簡単に想像できる。部屋には十字架があるので、セーブしておこう。

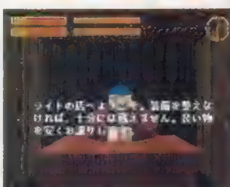
イベントの数々

探索の果てしない旅

このゲームは、まず情報があってその情報をもとに進んで行く…タイプのゲームじゃなくて、とりあえずダンジョンの中をうろうろ歩き回るうちに強くなったり、情報が得られたりする。そーゆーわけで死なずにしばらく歩き回れば、イベントは自然とついてくるぞっ!!

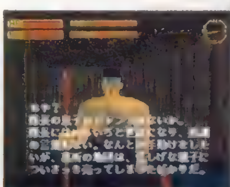
[illegible]



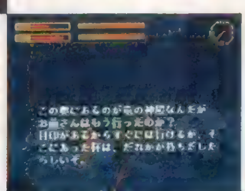


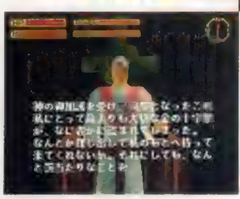
[illegible]

[illegible]



[illegible]





[illegible]



[illegible]

こんなところにこんなのものが…

このゲームで重要なのは、怪しい場所はとにかく調べてみること。序盤は薬草と毒消し草がストックできるし、まれに見つかるブラッドストーンは250ゴールドで売ることができる。敵を倒して入るお金だけで装備をグレードアップするのはツライぞ。

これがブラットストーン。拾ったり売ったりはできても、買うことはできないという、珍しいアイテムだ。



おお、樽が4つもあるぞ。少なくとも薬草1つは手に入るな…ちなみにむき出しで落ちてる場合もあるぞ



モーター トゥーン・グランプリ

●ジャンル／3D レース●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,400
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）、ネジコン●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

最大の見所はファンタジックなコースの数々。見た目が綺麗なのも当然だけれども、障害物がワンサカ用意されているコースや、信じられないほどの激しい起伏が連続するコースなど、このゲームならではの設定は驚きの連続。また、車を左右に動かすとゼリーのように伸び縮みするのも、いかにもこのゲームらしくて、とても微笑ましいぞ。ナムコから発売されるネジコンにも対応しているので、機会があったらお試しあれ。（イドム）

ファンタジックなオリジナル・レースがいよいよスタート!!

このソフトは、ポリゴンによる変化に富んだ地形が見物のオリジナル3Dレースゲーム。シビアで高度な走行を目指すタイプではなく、軽い操作感覚でドンドン走れちゃうので、とても気軽にプレイできるのだ。ゲーム中は視点が3種類から自由に選べるので、自分の好きな視点でプレイしよう。また、それら3視点とは別に自車の後方を見る視点モードも用意されているから、余裕がある時は敵車チェックに利用しようね。ファンタジックなコースの数々で十分に腕を磨いたら、2P対戦モードで友達と腕を競ってみよう。



↑ゲーム全体が夢の中の世界のように作られているので、見ているだけで楽しくなってしまう。



↑2人対戦プレイの時は画面を上下に分けた構成で、超盛り上がっちゃうのだ。

選べる車はこの5台

このファンタジックな国では、キャラクター本人が車に変身してレースに参加するんだ。だから、車にはキャラ本人の性格などがそのまま反映されている。だから、見た目だけではなく、車の特徴を考えてマイキャラを選択するようにしよう。

ボルボックス

鈍重そうな見かけ通りで、トップスピードが遅いけれどもハンドリングは最高。カーブは確かに楽だけれど、加速も早くないので、ちょっと記録や勝負狙いには向かないキャラなのだ。



キャプテン ロック

主人公格のキャラにふさわしく、スピード・加速・ハンドリングなど全ての点でバランスがとれている。基本的にいちばんコース・レコードも狙いやすいから、勝負を狙っている時に使ってみよう。



ラプター&ラプター

加速が良い上に、とにかくハンドリングが最高！ でも、ハンドリングが効きすぎて操作しにくくなっているのがネック。トップスピードも遅いので使いづらいキャラかも。



プリンセス ジーン

基本的にはロック君と同じでバランスがいいんだけれども、加速にやや劣る反面、ハンドリングやブレーキの効き具合で少し優れている。初心者の人なら、このキャラで練習するのがベストだろう。



ペンギンブラザース

加速は悪いが、トップスピードは全キャラ中で最高。ほかの点では平均的。このゲームでは直線でとばす機会は少ないので、実際にはいい結果に結びつきにくいキャラだ。



楽しさいっぱいの全13コースが君を待つ!!

グランプリコース GRAND PRIX COURSE

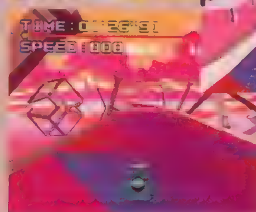

グランプリ中ではいちばん無難に作られたコース。練習気分でプレイしてみよう。


⬅特徴のある地形も少なく、グランプリの3コース中ではもっとも簡単。

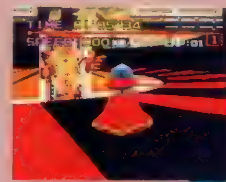

➡太陽の光がいっぱいで、空にプカプカ浮かぶ気球がファンタジックな気分をくすぐる。

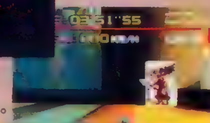

起伏の多い地形が脅威。とくに落とし穴はハマると出られないので、うまく避けよう。


⬅このコース最大の山場の起伏地帯に突入。ジャンプしちゃうとタイムロスだぞ。



⬅⬆こんな場所でも、コースアウトの落下はないからご安心。

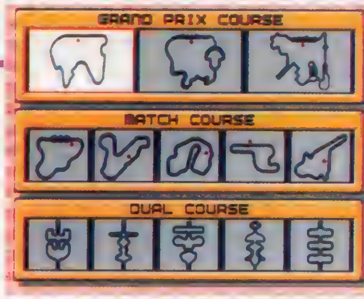

メチャ変化に富んだコース。障害物も多いから、スピードを落としていくのがベスト。


⬅このコースは急カーブが次々と現れる。的確なハンドリングでゴールを目指そう。



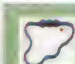
➡コース内に水族館？思わず心もなごむよね。


⬅ここは大ジャンプで越える地形なのだ。ジャンプ中は気持ちイイぞ。

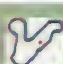


モードは、グランプリ優勝を目指す１Ｐ用の「グランプリコース」、２人で左右対象のコースそれぞれを走行する「デュアルコース」、２人で同じコース内を競争する「マッチコース」の３つ。さらに全13コースを自由にテスト走行できる「タイムアタック」が用意されている。ちなみに、地形に上下の起伏があるのは、「グランプリコース」のみだぞ。

デュアルコース DUAL COURSE


南国風コースはキツいカーブも少なく、比較的簡単なのだ。


⬆路肩に並んだ南国風のヤシの木の顔が笑えちゃう。


街中コースはスタートしてすぐの障害物がレースのポイント。


⬆路上に障害物があることも。ちゃんと避けて走ろう。


機械都市コースは急カーブが多いので、心してかかろうね。


⬆このコースはデュアルコース内では比較的やさしい。


雪国コースは、すべりやすいのでスピードは抑えていこう。


⬆路面に氷が張っているところはスリップに注意！


積木コースは障害物が立ち並ぶ。正面衝突だけは注意しよう。


⬆このコースは障害物だらけの超ツラいコースなのだ。

マッチコース MATCH COURSE


"デュアルコース"と同じで、南国風コースは走りやすい。

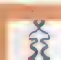

⬆このコースは極端な急カーブはないから初心者向き。


街中コースは道幅が広いぶんだけ、安心して走行できるぞ。


⬆比較的道幅の広いところでは思いっきり飛ばそう。


的確なブレーキが好タイムのポイントになる機械都市コース。


⬆急カーブも直前のブレーキで十分に対処できるぞ。


雪国コースは路面もカーブもイジワルに作ってあるので注意。


⬆ペンギンの氷像が、とても綺麗なのでお見逃しなく。


ピラミッドコースは急カーブが多いが単調なので覚えやすい。


⬆このコースは急カーブが多いのでレースが超アツイ！

クライムクラッカーズ

●ジャンル／3DダンジョンRPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

ダンジョン内はポリゴン＋テクスチャーマッピングにより、遠くにいる敵も見ることができる。それにプレーヤーの視点で行動することができるから、本当に自分がこのゲームの世界に入り込んで戦っているような気分になる。敵が正面から体当たりしてきたら思わずのけぞってしまうほど。こんな手に汗にぎるバトルが楽しめるのは『クライムクラッカーズ』ならでは。アクションが好きな人にもオススメのゲームだ。（ヒヨちゃん）

後ろからも敵が!? 大迫力の3D・RPGの登場だ！

プレイステーションの機能を最大限に生かして、ダンジョン内は敵キャラからアイテムまですべてポリゴンで描かれている。とくに爆発したときの迫力がすごいのだ。また、3DダンジョンRPGなので、自分の視点で物を見ることができる。敵は360度どこからでも攻撃してくるから、敵が視界に入らなくてもダメージを受けることも…。どちらかと言えば、シューティング要素の強いRPGだ。



⬆走り回ったり、攻撃してくる敵を銃や剣を使って倒しながら、進んでいく。

爆発がすごいぞ



シューティング

⬆さすがオールポリゴン。迫力ある爆発は、なめらかでカッコイイ。敵の倒しがいがあるぞ！

これがクライムクラッカーズだ！

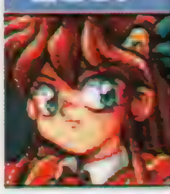
クライムクラッカーズとは、海賊にかけられた賞金を目当てに集まった集団。乱暴な海賊たちを、銀河警察に引き渡すのが彼らの役目だ。

宇宙船ピンクドルフィンに乗り、海賊と戦うのはエミリア、ドラン、リーザの3人。その他、百歳を超える元パイロットのパロット、メインコンピュータになって働くコア・ログ、ハッカーのポプリなどメンバーは全部で6人だ。



➡事件発生!? クライムクラッカーズは悪どい海賊を捕まえにいくのだ。

エミリア



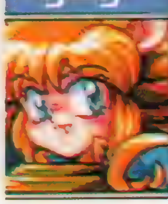
チームリーダーでもあり、IQ300という超天才少女。攻撃力、防御力はさほど強くないがバランスはいい。ガンエネルギーの消費量も少なく、連打しやすい。

ドラン



元兵士で、特Aランクのクラッカー。攻撃力、防御力ともに優れている。連打はしにくいが、破壊力が強く、かなり遠くの敵でも倒すことが可能。消費量も高い。

リーザ



元近衛兵最強の剣の使い手。しかし、至近距離に入らないと攻撃できないのが難点。ガンエネルギーは減らないので、開かない扉などを壊す時に使うといい。

特殊効果をうまく使おう



⬆これはドランの特殊効果。リーザだと桜吹雪が舞うのだ。

どのキャラも一度に複数の敵を倒すことのできる、特殊効果を持っている。爆弾系の必殺ワザで、使うキャラによってカッコイイCGが見られる。効果はどのキャラを使っても同じ。しかし、数に限りがあるので慎重に使おう。

戦いの後は楽しいショッピング

ステージのボスを倒すと賞金がもらえ、買い物ができるようになる。ここで武器や防具、アイテムを入手することができるのだ。どのキャラにどんな武器、防具を装備すると強くなれるのか、よく考えて買うようにしよう。



⬆いらなくなったものは、売ってお金にすることもできる。

ACT 1 基本を身につけながら序盤を攻略!!

部屋にあるアイテムは必ず拾っておくこと。また、扉を開ける時は必ずディフェンスしながら入るようにしよう。

体当たりしてくる敵はデフェンスをしていてもダメージを受けてしまうので注意が必要。

実は部屋の中にいる敵は外に出ることができないので、扉の外から、敵の弾だけ避けて攻撃すれば楽勝なのだ。

敵が2匹いるような場合は1匹の視界に入らないようにしてもう1匹を集中攻撃しよう。もろそうな壁は、銃や剣で壊すことができるので試してみよう。

オートマッパーを使えば…

IDカードがないと入れない1階の部屋には、オートマッパーが落ちている。これを持っていれば自分の歩いたところが記録され、地図ができるので、とても便利だ。



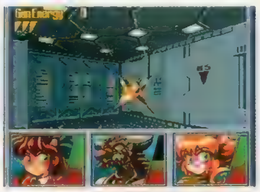
⬆ショップでも買うことはできる。拡大縮小でき、方向は自由に動かせる。

敵は部屋の外から攻撃しよう



⬆銃を撃ち、体当たりをする厄介な敵。銃を下ろしたら攻撃だ。

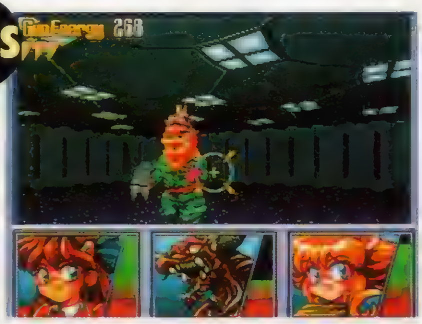
⬇動きを止めた時に弾を撃ってくる。自分から動いてはこない。



⬇廊下にいる時は扉の方までおびきよせ、扉の外から攻撃する。



BOSS



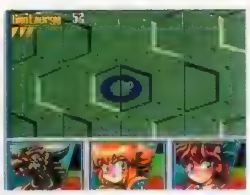
➡このボスはディフェンスしてもダメージを受けてしまうので、逃げながら攻撃しよう。

ACT 2 カギを探そう!

次の標的は特A級犯罪者で海賊たちのカリスマ、ボルゴーン。

このステージではカギを開けないと入れない場所が何カ所もある。スタートでもろそうな壁を壊したら、右側の壁をなぞっていこう。そうすれば必ずカギが見つかるはずだ。2つ目の星型のカギを見つけたら、アイテムを探して、ボス戦に向かおう。

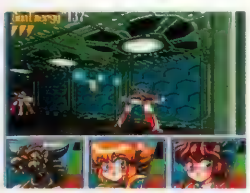
ここのボスは、相手が殴りかかってくる瞬間に、一歩後ろに引き、相手の手の届かない所で攻撃すれば勝てるぞ。



⬆丸い印の扉を開けるには、丸い形のカギが必要なのだ。

➡部下に戦わせるなんて卑怯なヤツ。ボルゴーンを逮捕するためにはまずガーディアンを倒さなくては…。





⬆一方向からしか弾を撃ってこないので、斜めから攻撃しよう。



⬆至近距離を得意とするガーディアン。すぐ後ろに壁があると逃げることができないので注意。

ACT 3 暗闇ステージだ!

ボルゴーンは逮捕できたが、彼を助けようとする部下のワナにはまってしまった。

先に進むためのカギは、地下にあるようなのだが、地下は真っ暗。そうしたら、まずライトボールを探しにいこう。これさえあれば、周りが見えるようになって歩きやすくなる。

ライトボールを取ったら、この先へ進むために必要な2種類のカギを取りに行こう。1つはB1の壊れそうな壁の中に、もう一つは、1Fにある。



⬅こいつは、片腕を上げたときに弾を撃って前進してくる。腕を上げ始めたらディフェンスをしよう。



⬆これを使えば一定時間、灯を照らすことができる。



⬆ここのボスは動きも速く、爆弾も投げてくる。走り回っている時にひたすら撃ちまくれ。



⬆このスイッチを入れれば、第1フロアの照明がつく。

宝魔ハンター ライム Special Collection Vol.1

●ジャンル／デジタル・アニメーション●メーカー／アスミック
●発売日／12月22日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

PS版は動画再生能力を生かして、パソコン版よりもアニメーションビジュアルを増やしているのだ。ここで注目したいのは、このゲームがバリバリの"ギャルゲー"ってこと。PCエンジンではあたりまえのこのジャンルも、従来のゲーム機ではなかなか出ていない。早くもPSでギャルゲーがラインナップにあがるということは、これから今回のようにパソコンからの移植やオリジナル作品が出てくるかもしれないな。（さとちー）



魅力的なキャラたちが繰り広げるコミカル&セクシーデジタルアニメ!!

パソコンでビジュアルの美しいアニメーションが話題になった『宝魔ハンターライム』が、PSに登場だ。

ゲーム内容は、ビジュアルがたっぷり盛り込まれた、ギャグありお色気シーンありのコミック感覚で楽しめるAVG。PS版はパソコン版のアニメーションパートが強化され、オープニングにはバリバリ動くオリジナルのビジュアルデモが新たに用意されているのだ。また、登場キャラの声を豪華声優陣が担当しているよ。

ヒロイン

ヒロインのライムは、ちょっと勝ち気な魔界の美少女なのだ。
●声の担当：玉川紗己子

ライム

パートナー

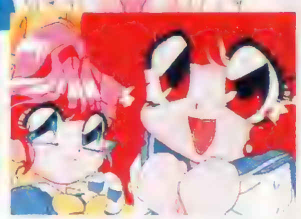
女の子大好きな、ライムのパートナー。プレイヤーはバースになる。
●声の担当：山口勝平

バース

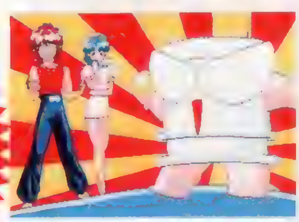
オリジナルオープニング！



⬆オープニングでは、かないみかさんの歌が流れるのだ。



⬅⬆キャラデザインは、OVA「らんま1/2」などを担当した中嶋敦子さん。



⬆PS版は、パソコン版の1～3話とオリジナル1話が収録されているよ。

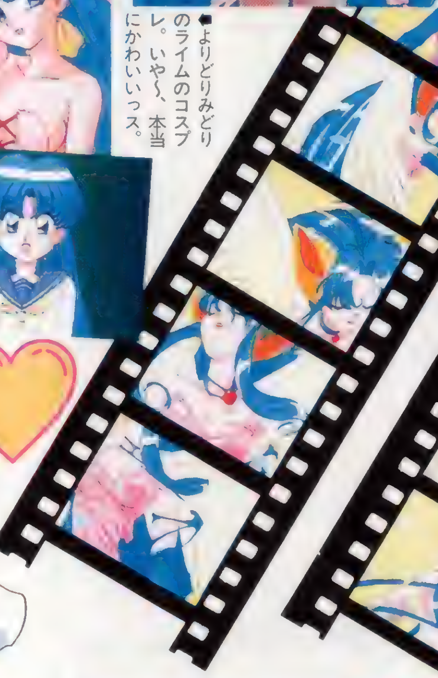
ライムのラブリー♥コスプレ!!

このゲームの見どころは、なんといっても主人公ライムのセクシ〜なコスプレシーン♥　シナリオを進めていくと、ピチピチのバニーガールやキャピキャピの女子学生など、とってもプリチ〜なコスプレが見れちゃうのだ。おまけに、コスプレするときの変身シーンは、超セクシーで鼻血ブーッだぞ。





●よりどりみどりのライムのコスプレ。いや〜、本当にかわいいっス。







友だち

第2話で登場する、ライムの友だち。かわいい反面、ドジな面もあるの。●声の担当：白鳥由里

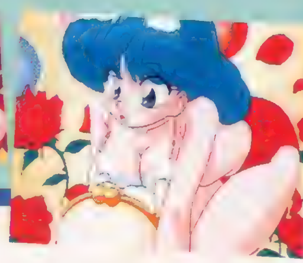
みづき

ちょっぴりHなビジュアルも♥

な〜んと、ゲーム中には思わずドッキっとしちゃうようなムフフ♥　シーンが飛び出すぞ!!　しかも、ここでは紹介できなかったけど、「コレっていいの?」と心配してしまうほどキ・ワ・ド・イ・ビジュアルも見れちゃうのだ。かわいいキャラクターのHなシーンは、何度見ても飽きなくていいよネ♥











エンジン全開のアクティブゲームマガジン
電撃PCエンジン
毎月30日発売
プレイステーション・PC-FXなど
次世代機情報もバッチリ!!
名物企画「女神天国」
読者参加ゲーム&OVA情報
好評連載中!!
創刊2周年年末特大号は12月27日発売!!
年末ソフト攻略特集
『プリンセスメーカー1』『卒業II』『アルナムの牙』『ロードス島戦記II』など
PC-FX大特集
すっぱ抜きの特報から攻略まで
特別付録 人気声優特製カレンダー
特大ポスター プリンセスメーカー1
©(株)ナムコ ©1994 TONG KING SHOW ©女神天国建設委員会／メディアワークス／キングレコード・ムービック
発行◆メディアワークス 発売◆主婦の友社



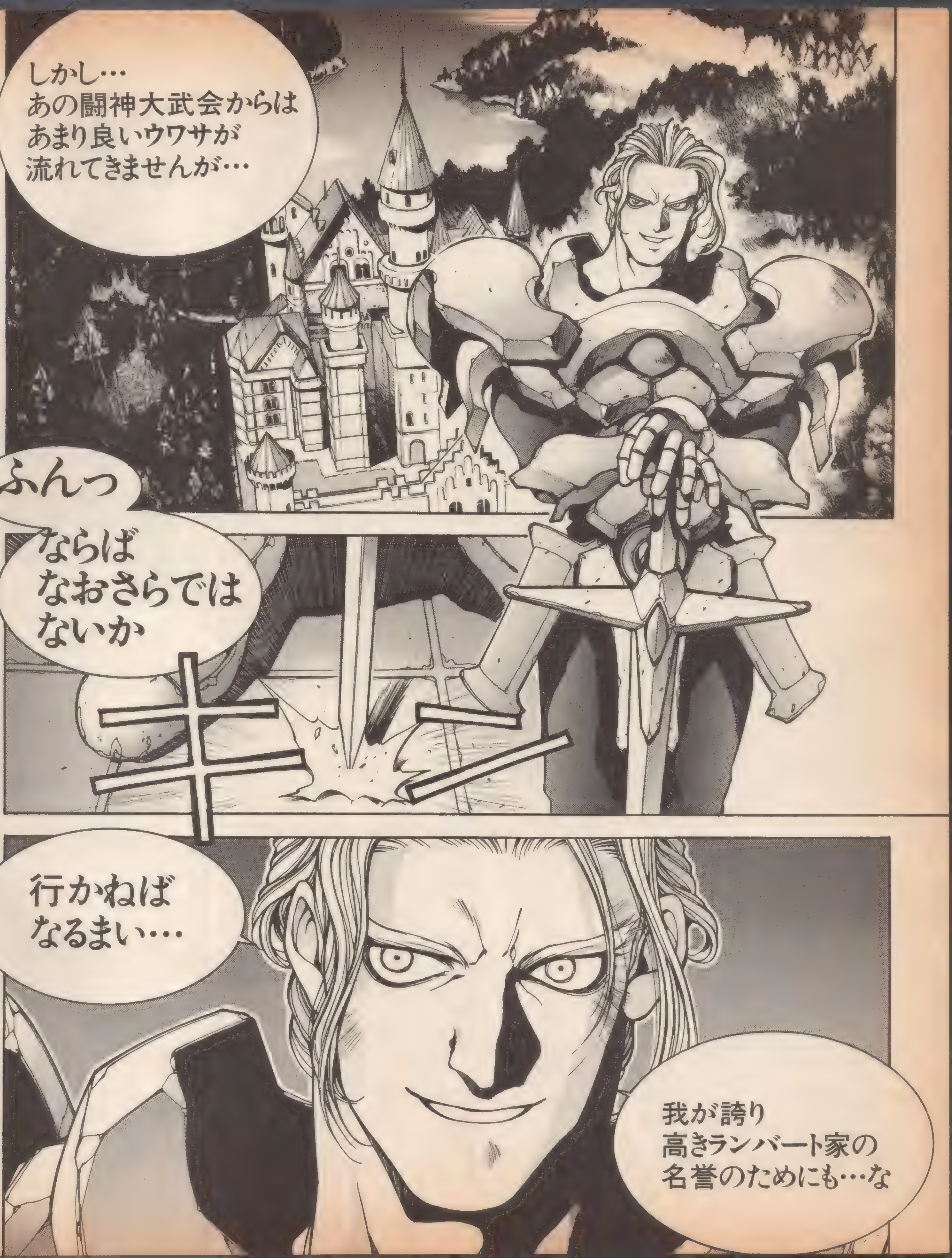
今ここに新たな英雄伝説が生まれる!!


PS超期待!
3D格闘ACT!
烈空斬!!!
闘神


激闘熱血・そして闘いが始まる!!
原作:TAKARA
キャラクターデザイン&
漫画:ことぶきつかさ



——あの…デューク様
…やはり行かれるのですか?
どうしたセバスチャン不服なのか?
カチャ
カチャ
カチャ
フランス・古城城主
デューク
カチャ
私を負かした唯一の男が出るというのだからな…


しかし…
あの闘神大武会からは
あまり良いウワサが
流れてきませんが…
ふんっ
ならば
なおさらでは
ないか
ギ
行かねば
なるまい…
我が誇り
高きランバート家の
名誉のためにも…な



迷っちゃった
モン…
キュェーーッ
ウォ
ウォ
キャッ
キャ
ケロ
ケロ
ケロ
1人で歩く
森はスゴク
怖いモン…
うひっ
本当に
お父さま生きてる
のかなぁ
――でも
ぐすっ…
トルコ・踊り子
エリス



ひいっ
はっ
ドドドドドド
ハッ
はっ
くそっ
あの女…!?
ロシア・探偵
ソフィア
ぎゃあ!!
ザシャ
バシャ…
パシャ


ううぅっ…
…………
ギャラッ
…やはり
おっ
やったなソフィア
やっぱり
組織か!?
ええ…


――って事は
行くつもりだな
ソフィア…
カチ
カチ
しかしあそこは
お前にとって完全に
敵地なんだぞ
――それでも
自分の過去が
見つかるのなら
・・それに
フーーッ
「戦士としての
血が騒ぐ」
…か
――そうね
そっちの方が
近いかしら…


ぐすん
ヒィ!!
ケロ
ケロ
ケロ
全然会場に着かないモン…
変なおじさんが襲ってくるし…
ズルズル
ズルズル


アメリカ・鉱山夫
ラングー
…………
キサマの妻と息子を預からせてもらった…
この鉱山の権利と引き替えに解放しようじゃないか…


・・・・・・・・・・
あの鉱石は
非常に危険な物だと
いう話だ…
ならば悪人には
絶対渡しては
いけない……
しかし
どうすれば…
……!!
ドオオオオ


パラ
パラ
フーーッ
パラ
フン!!
考えるまでもない
悪者なんてのは
コテンパンに
ぶっ潰してやりゃ
いいんだ!



ぐすん
このままじゃ
絶対、間にあわないモン
ズル ズル
ズル
ビクッ
ピー
さっきから
同じ所をグルグル
してるみたい…
———でも
本当にこっちで
いいのかなぁ
ズル ズル
ズル ズル


オォオォオォオオォォ
こっ…
はっ…
はぁはぁ
はぁはぁ
はぁ
この野郎…
けっ!
ひょっひょっひょっ…あの小僧め闘いを楽しんでやがるわ
おっとぉ!
ヤツも大会に参加するようじゃのオ
——あの太刀筋ヤツのアレによう似とるわ…
それにしても…
中国・呪術師
ホー・ファイ
なぁ


ヒュオオオオオオオ
・・・・・・・・・・
モンド…お主まで参加しているとは
日本・隠密
モンド
どうやら組織がいくつも動いているようじゃな
フォッ フォッ フォッ
・・・・・・・・・・


Hey
エイジ!
くう……
今のは危なかったぜ
あいかわらず
敵の攻撃をすべて
受けてみないと気が
すまないのか?
イギリス・賞金稼ぎ
カイン
……っ!?
!
カイン…
カインか!?
今だっ!


飛
翔


斬!!!


ドサッ
一丁あがりっ!
トントン
へん!
今度から
気をつけるって
ムチャばかり
してるとそのうち
死ぬぞ!
いや……
親父さんの
仇は見つかった
のか?



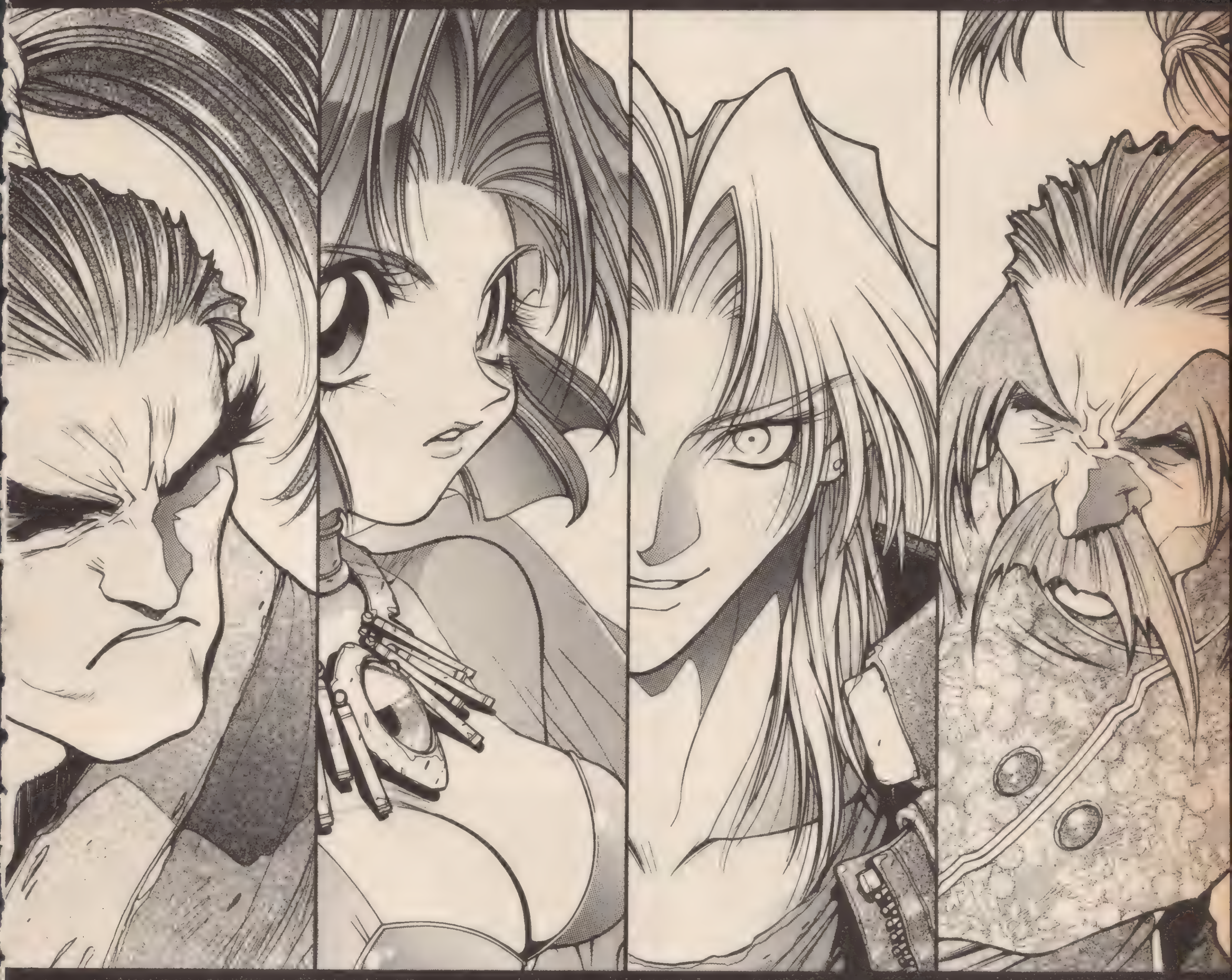
そんなことより
お前が昔のままで
安心したよ
バーカ
いつまでも
オマエと同じレベル
にはいられないぜ!
かっ
かっ
何か今までと
雰囲気が…
え～と…
あれ?
ズルズル
ズルズル
あ
着いたぁ

ここに揃(そろ)いし



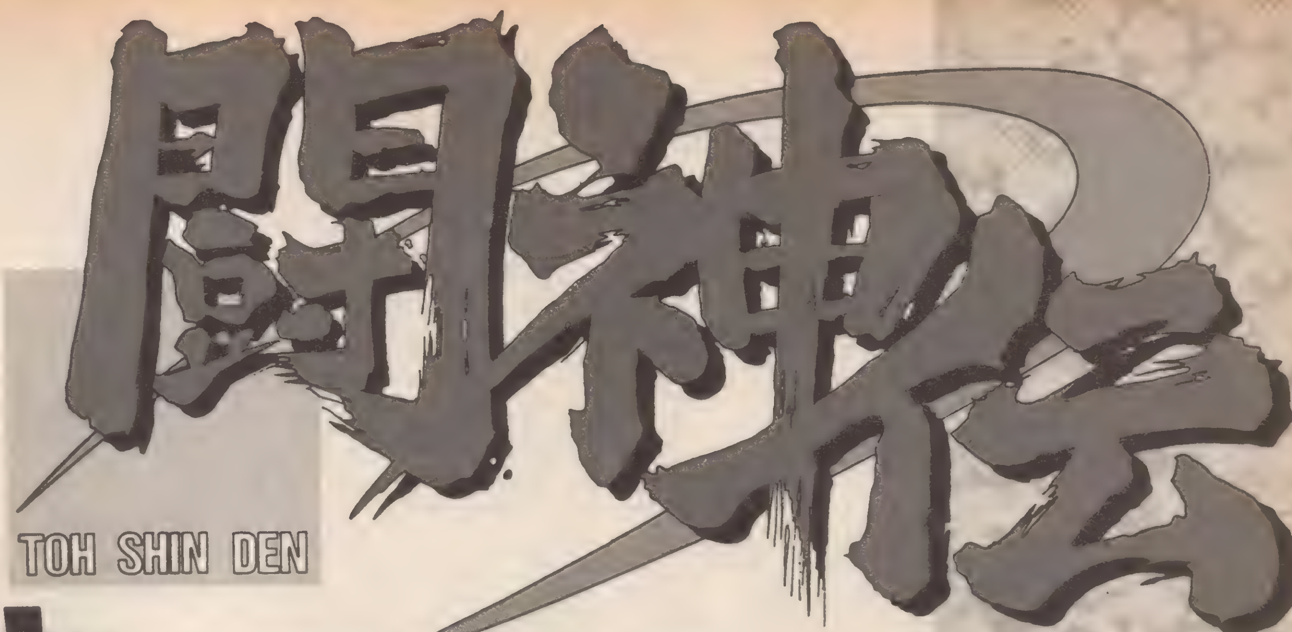
壮絶な戦闘(バトル)を

8人の戦士（ファイター）が



繰り広げる!!!


フフフフ…
今回はかなりの強者が揃ったようだな
久々にいいヒマ潰しができそうだ……
Welcome To Neo Battle!



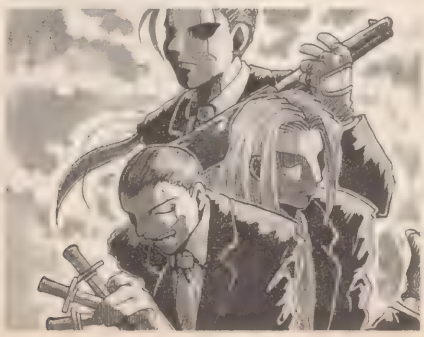
闘神伝 TOH SHIN DEN

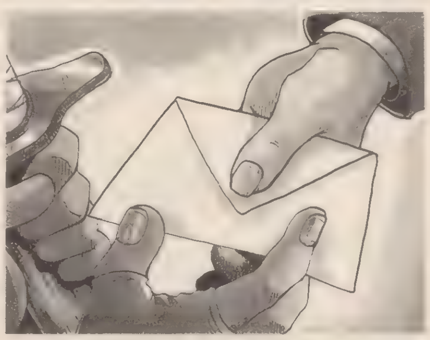
キャラクター設定資料

単純にゲームとして見ても新しい魅力でいっぱいの『闘神伝』。そのハデさに心奪われたゲーマーは多いハズ。そんな真・3D格闘ACTのウラにはこんな設定が隠されていた！　激しい戦闘を繰りかえす戦士の横顔や、真の目的がいま、明らかになる！　これを読めば『闘神伝』マニアになれること間違いなし！

闘神伝の世界

裏世界の格闘トーナメント「闘神大武会」。何年かおきに開催されるというその武闘大会のルールは、銃器以外の武器なら全て使用可能という項目のみ。まさに世界最強を決めるための大会なのである。



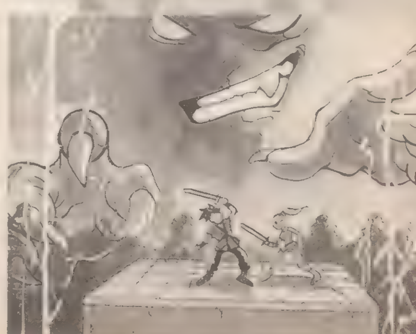


しかし大規模な大会であるにもかかわらず、これまでその存在自体が世間に知れ渡ることはいっさいなかった。

この大会はある「組織」に統轄されている。暗黒社会を包み込む巨大な勢力を持つその「組織」は、参加者、開催地を極秘裏に決定。参加者である戦士には直接、招待状が届けられる。大会開催を知るのは参加者のみ……。

参加するのは招待状を送られた当人の自由ではあるのだが、莫大な賞金のためか、はたまた史上最強の肩書きのためか、拒否した者は皆無である。

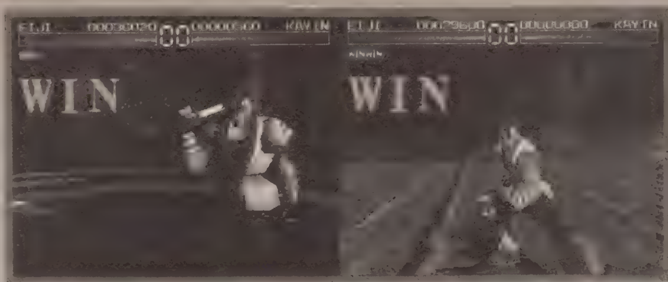
今回も8人の戦士が宿命の糸に操られて、この大会に集まってきた。あるものは己のため、あるものは愛する人のために、そしてあるものは名誉のために……激しい戦いが始まる！



エイジ



EIJI・SHINJO	燃える大和魂
職業	冒険家
性別	男
国籍	日本
髪型	黒茶・標準
体格	鍛えられた中型
身長	175cm
体重	63kg
年齢	21才
血液型	A

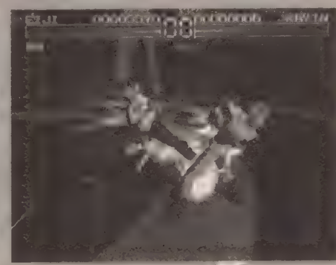


解説…情熱的で闘志あふれる青年。幼い頃唯一の家族である兄に教えられた剣術を生かし、世界各地で活躍している著名な冒険家である。しかし、親代りであり剣の師である兄は現在消息不明。彼が冒険家をしているのも半分は兄をさがすため。
使用武器…日本刀（白虎の太刀）片手＆両手・エイジの家に代々伝わる日本刀（太刀）。銘刀で室町時代以前のもの。刃こぼれや錆等をだした事のない不思議な刀。『銘なし』であったがエイジが愛刀とする際に、白虎の太刀と名付けられた。

⬇通常のかまえもかっこいいぞ。ここから必殺技が…。



⬇別名ライダーキックな流星脚。当たると大量ダメージ。バキバキバキボキ。

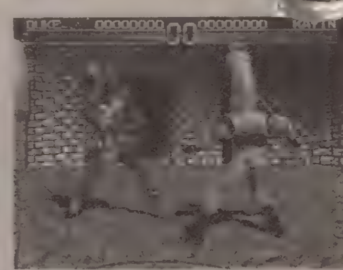


デューク



DUKE・B・RAMBERT	誇り高き剛腕剣士		
職業	古城城主		
性別	男	身長	190cm
国籍	フランス	体重	75kg
髪型	長髪一本結い	年齢	29才
体格	引き締まった長身	血液型	A





⬆両手で振るう、剣がうなる。



➡見かけより動きは速い。

解説…礼儀を重んじ騎士道精神に生きる紳士。フランスの古城城主であり、周囲の人々からの信頼が厚い。剣については絶対的な自信を持っていたが、旅の途中のエイジとの試合で敗れたことがある。それ以来「打倒エイジ」を目指す。
使用武器…両手剣（デルニエ・ヴァンクール）両手・エイジとの試合で愛剣「ヴァンクール」を折られ、それ以来使用しているヴァンクールとつがいの剣。作成にはヴァンクール以上の技術が注ぎ込まれ、切れ味や攻撃力は伝説の名刀をも凌駕。

イラスト原画／ことぶきつかさ

エリス

ELLIS	疾風の踊り子
職業	踊り子
性別	女
国籍	トルコ
髪型	セミロング　濃茶
体格	小柄だがグラマー
身長	155cm
体重	46kg
年齢	16才
血液型	O



解説…旅芸人一座の看板的踊り子。優しさと強い意志と勇気をあわせ持ち、一座の子どもたちの母親がわりになっている。幼い頃に事故で家族を亡くした事になっているが、実は父親が生きているというウワサを耳にする。それを確かめるために、あえて人を傷つける闘いの道に挑む。

使用武器…短剣（無銘の短剣）片手・日常用のナイフだが闘いにも使える「ダーク」と言われるもの。接近戦に最大の効果を発揮し、彼女の身軽さにプラスして一撃離脱の戦法で敵を圧倒する。







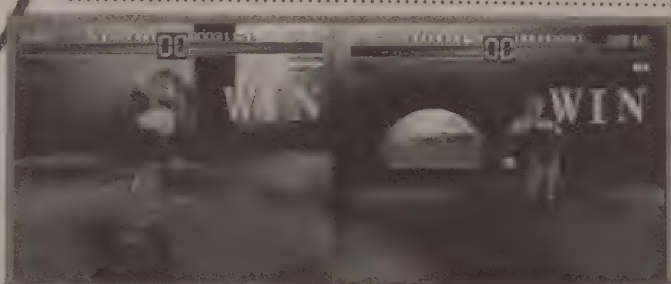
➡シースルーの衣装がイカス。ポリゴンなのにかわいい。

⬅素早い動きで相手を翻弄。近づいてくるのが超速い。



ソフィア

SOFIA	心縛る妖艶のムチ		
職業	私立探偵		
性別	女	身長	172.5cm
国籍	ロシア	体重	50kg
髪型	ポニーテール、金髪	年齢	24才
体格	標準　スタイル抜群	血液型	A



解説…気高い雰囲気を持った芯の強い女性。元は諜報員（スパイ）で「風裂きのソフィア」と恐れられるムチの名手。現在は探偵業を営んでいる。過去については彼女自身不明な所が多い。その真実をつかむため、今回の大会に参加することに。

使用武器…ムチ（クラースヌイー・プーリァ）片手攻撃両手防御・ソフィアがスパイ時代に学んだ様々な武術の中で、特に優秀だったのが「ムチ」。「クラースヌイー・プーリァ」はスパイ時代から愛用のムチである。そのスピードは音速を超える。



⬆往復ビンタだっ！バシッっときて…。



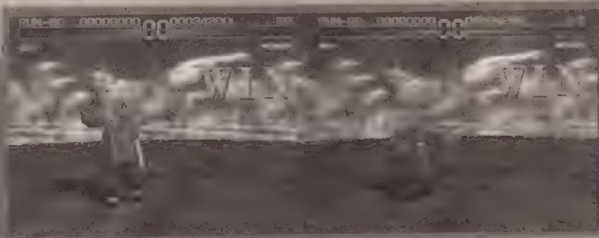
⬆バシッっとくる。なぐられたい(笑)？



ホーファイ

FO･FAI
…………暗黒に染まりし超常の力

職業……………………呪術師
性別……………………男
国籍……………………中国
髪型……………………長髪　1本3編み
体格……………………小型　筋肉あり
身長……………………154cm
体重……………………48kg
年齢……………………106才
血液型…………………AB



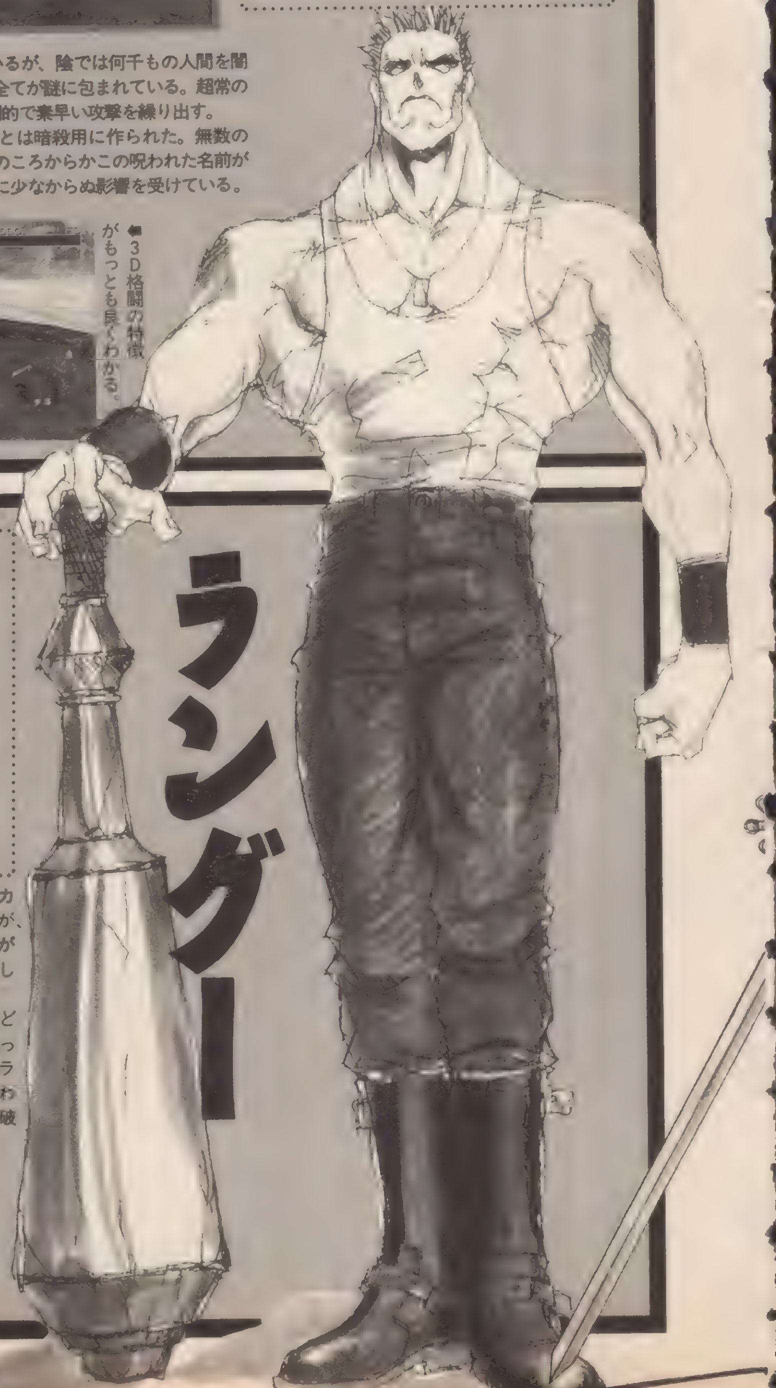
解説…普段は手品師として善人の仮面を被っているが、陰では何千もの人間を闇に葬っていると噂される奇人。その生い立ちから全てが謎に包まれている。超常の力（妖術？）の為か、106才の高齢とは思えぬ変則的で素早い攻撃を繰り出す。
使用武器…無銘のカギ爪（魂葬牙爪）両手・もとは暗殺用に作られた。無数の人々の血に触れ、それを吸いつづけた為に、いつのころからかこの呪われた名前がついた。ホーファイの奇行も、この呪われた武器に少なからぬ影響を受けている。



⬅フォフォフォフォフォフォ！



⬅3D格闘の特徴がもっとも良くわかる。



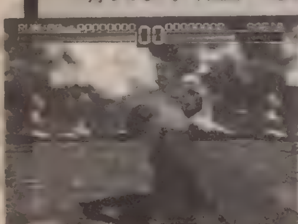
ランゴー



RUNGO･IRON
…………大自然と共に生きる男

職業……………………鉱夫
性別……………………男
国籍……………………アメリカ
髪型……………………茶髪　短髪
体格……………………大型　筋肉質
身長……………………196cm
体重……………………92.6kg
年齢……………………30才
血液型…………………A

解説…心根の優しい怪力の鉱山夫。北アメリカ山奥に偶然発見したウラン鉱脈を封印していたが、この情報を欲している組織に、身重の妻と息子が誘拐されてしまう。武術については全くの素人だが、持ち前の怪力と天性のカンから激しい闘いに挑む。
使用武器…棍棒（無名の棍棒）片手＆両手・ランゴーは鉱山夫だったので元々武器など持ってない。今回闘いに参加する事になったので身近にあった「使い慣れた棍棒」を持ってきた。無名だがランゴーの怪力とあわさりとんでもない破壊力を発揮。



⬆速い！　棍棒でこの速度！



⬆「大地」系の必殺技も多彩

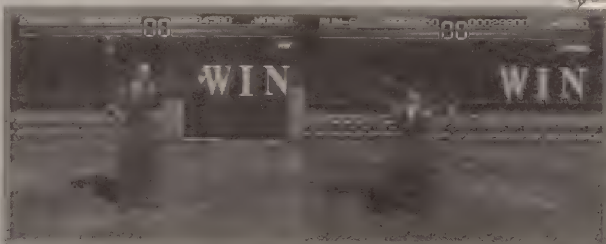
モンド

MONDO	冷酷無比の鬼一族		
職業	隠密		
性別	男	身長	179cm
国籍	日本	体重	66kg
髪型	ポニーテール　黒髪	年齢	42才
体格	中型　ややズングリ	血液型	AB

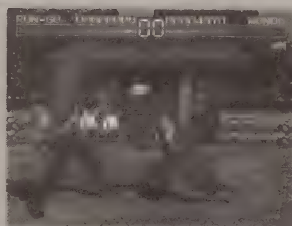
解説…富士樹海に人知れず隠れ住む「夜鬼一族」の末裔で最強戦士。一族は太古より時の権力者に雇われ、陰で破壊・隠密行動を行ってきた。彼らは使命の為のみに行動する冷酷さを持ち、感情に左右されない。大会参加もある組織からの依頼。

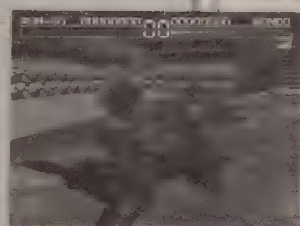
使用武器…槍（青龍の槍）主に両手・夜鬼一族に伝わる古の槍。天界をも支配した伝説の武具の1つだとされている。代々、一族最強の戦士に受け継がれており、今はモンドのみがその鍛え抜かれた槍の使用を許されている。





⬇キャンセル技も多い。技を駆使して闘うべし。





⬆貫く！　ダメージ大。

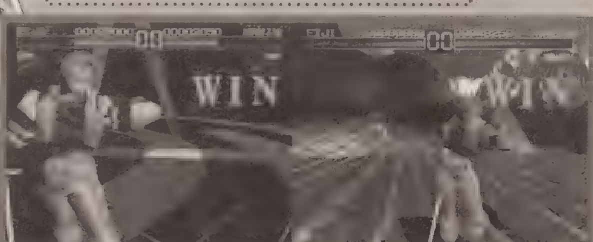
カイン



KAYIN・AMOH	穏やかな荒海
職業	賞金稼ぎ
性別	男
国籍	イギリス
髪型	ナチュラル金髪　肩くらい
体格	鍛えられた中型
身長	178cm
体重	64kg
年齢	22才
血液型	AB

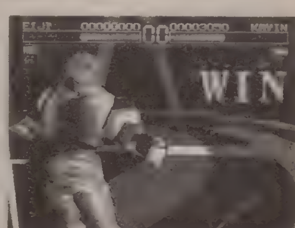
解説…エイジと共に剣術を修業した友人でありライバル。しかし性格は正反対で常に冷静沈着。そして秘めた闘志を持つ男である。殺された父親の仇を取るために「賞金稼ぎ」と言う裏の世界に身を投じている。通り名は「ストーム」。裏世界でこの名前は「恐怖」と共に知れ渡っている。

使用武器…キャリバーン（クレイモア）両手・カインの遠い先祖、スコットランドの高地民族「ハイランダー」に伝わる剣。しかしこの名称はカインが付けたモノで、本当の名前は「エクスカリバー」。あの伝説の聖剣である！





⬆エイジとかまえが似ている。さすが師匠が一緒。



⬆セリフと声が渋い！　いつでも冷静な人柄が表現されている。

直撃インタビュー

闘神伝 開発秘話

真・3D格闘ACTはこうして作られた！

――ありきたりかもしれませんが、とりあえず、PSはどうでしたか？

闘神伝企画担当・生地氏（以下、生地・敬称略）：正直、ここまでできるのかって感じですね。自分の想像していた以上に思い通りに動くようになったもので。3Dのシステムで戦士に必殺技を持たせるのがこんなに楽しいとは思いませんでした。この辺のシステムはPSじゃないと不可能でしょうから……スゴイんでしょうきっと（笑）。

――「闘神伝」の開発はどんなふうに始まったんでしょう？　普通に考えると、アーケードに「バーチャファイター」があったわけで、当然意識というかターゲットにされたと思うんですが？　3D格闘の先輩に当たるわけですよね？

生地：いや、企画が立ち上がった当時は「バーチャ」を知らなかったんですよ。まずは単純に広い空間を使える格闘ゲームが作りたかったんです。通常の2Dの格闘はXとYの縦横だけの動きですよね？　その辺でなんとかバリエーションを出せないかと。



◀エイジVSカイン。力と技の勝負が面白い。



◀㈱TAKARA・企画担当の生地氏。「かつてない格闘が作りたかった」そうだ。

――それまでにあったような、2ライン方式（『餓狼伝説』シリーズ）とは違った形で？

生地：もっと、自由なZ軸＝奥行きを加えた方式で戦ってみたかった。つまり画面の奥や前を自由に動き回る戦闘がやりたかったわけです。で、企画とほとんど一緒にPSの開発が始まったんですが、スペックと、恐竜がウネウネするデモの威力を見て「これだ！」と一発で惚れました。

――当初の問題点は？

生地：一番の問題点はうまく立体的にみえるだろうか？　ということだったんですが、サンプル版（初期のソニーの発表会で出展されたモノ）を見たときこれがクリアできてましたので、あ、これはおもしろいものになるなと、確信できました。制作過程で難しかったのは、アイデアが出すぎで、困ったことでしょうか。開発全員が一丸となってこれも入れろあれも入れろ状態になってしまって（笑）。

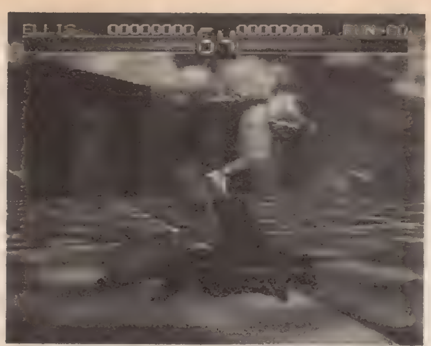
――きっかけとかあったんですか？

生地：ソフィアの往復ビンタから、せきをきった様にキャラの個性に対するアイデアが出やすくなりました（笑）。やっぱ、ひとつとんでもないアイデアが実現すると、後が続くって感じでしょうか（笑）。

――「闘神伝」では本来無機質なポリゴンキャラが、妙に個性的ですよね。今お話しのあったソフィアの往復ビンタに始まって、ラングーの頭つき、エリスのかわいい表情（笑）。

生地：キャラになりきって作りました（笑）。エリスの「負けないモン」というのが基本でしょうか。キャラの個性は、しぐさ、重量感

P40〜の「闘神伝」を見てみんなはどう思ったかな？（見てない人は今から見てね）。同じポリゴンを使った格闘、SS版「バーチャファイター」と比べると、グラフィックがすさまじくキレイだよね。画面写真では伝わらないけど、動きだってすごく、なめらかなのだ。SS版の「バーチャ〜」は、アーケード版と同じAM2研のスタッフが、必死こいて作ったもの。でも、床はヒロヒロ欠けるし、シェーディングはちらつくし、しまいには視点が回るときに画面が切り変わるなど、ボロを言ったらきりがない……（ゲームはおもしろいけどね）



▲エリスVSラングー。ラングーは身体のわりに超速。

などの、細かい部分の演出の積み重ねなんです。勝ち名乗りを上げるトコロなんかが最も個性を表現しているとは思うんですが、大事なのは主にパッと見にはわかりにくい部分なので。バランスの調整が大変でした。
——武器を持った格闘というのはどの辺から生まれたんでしょう？　しつこいようですけど（笑）「バーチャ」に対抗するためとか？
生地：別にそういうわけではないです（笑）。で、「侍魂」というわけでもないです。武器というアイテムの持つ個性を活かしてみたかったたっていうところでしょうか？　で、しかも剣闘というよりも剣を使った格闘という感じで、存在感、遊びのハバを広げてみました。
——システム的にも、３Ｄ空間を活かした格闘といえますよね？
生地：武器の個性、回り込み、後ろからの攻撃、空中での攻撃防御……とにかく、奥が深くなるように作ってます（笑）。どんなにキレイでもグラフィックだけじゃつまらないですからね。連続技、キャンセル技も最初から技のうちのひとつとして、実用性を重視してしこんであります。
——キャラによってはわざとキャンセル技の入ってない（できない）ヤツもいますよね？



▲ソフィアVSホーファイ。お互い多彩な攻撃が魅力。

キャンセル技も技のうち
ウラのウラまで読んで闘う

生地：そうですね。ユーザーの方にとってアキのこないゲームになるように努力しました。３Ｄ独特の隙、振り向きとか剣を構えた瞬間なんかを狙えるようになるとムチャクチャ戦闘が楽しくなりますよ。
——「闘神伝」を作ってみて、ＰＳってどんなハードだと思われます？
生地：ポリゴンに関しては無敵ですね。他のハードとは単純に比較はできないですけど。少なくとも「闘神伝」は現時点で他のハードじゃ開発できないでしょう。それくらいスゴイです。私自身がビックリしてるんですから（笑）。
——ＰＳ発売直後に「闘神伝」を発売されることについてお聞きします。なぜこの時期にここまで完成度を高くできたんでしょう？
生地：ＰＳの性能というのも関係しているとは思うんですが、作り方も関係してたんじゃ



▲モンドVSデューク。近距離ならデュークに分がある。

ないかと思います。今回、企画、グラフィックなど、すべての要素を平行に進めて作業したんですよ。……うまく機能したみたいですね。完全に遊ぶ側の立場に立って作ってきたのが当たったというか（笑）。
——リアルな動きや戦闘を再現しようとすると、どうしても二番手になってしまいますからね（笑）。
生地：最初っから格闘ゲームとしての方向性がハッキリしてたのが良かったみたいです。
——制作時にお手本にしたモノは？
生地：これまでにあったような２Ｄゲーム、特に格闘ゲームで遊んでいて楽しかった感覚を最も重視しています。
——やっぱり一番のお手本は「ストII」になるんですかねぇ？　演出もハデだし。３Ｄ格闘の中では新ジャンルってヤツですよね。
生地：リアルよりも映画のような演出、クンフーなんかのポージングに目がいってしまうもので。で、実際、動きを演出する……つまりカッコつけが入ると、キャラに突然個性が生まれましたのでその相乗効果を期待しました。映画もかなり見てますよ。アクション映画が嫌いなスタッフでさえ、最低100本くらいは見てるんじゃないでしょうか？　格闘だ



▶ひょっとして「2」は？ 創ってほしいなぁ。

けでなく刑事ドラマや京劇も参考にしました。
——刀の振り降ろしやキックのポーズひとつひとつがカッコイイですもんね。
生地：ありがとうございます（笑）。そういう部分をシッカリ決めて、その上、ゲームとしても広がりと奥行きのあるモノにするのが理想だったんで。
——理想と比べてデキはどうですか？
生地：開発初期で、ある程度の理想点に到達しましたので……後はもう、もっと良くしよう、もっとこうしようっていうクオリティを上げる作業だったんです。だから、いまいち比較ができないんです。現時点で、作っている者が正直面白いといえるのが自慢です（笑）。
——生地さんご自身が好きなキャラは？
生地：いや、最初は正統派なんでエイジだったんですけど……最近は、メッキリ妖艶になったソフィアでしょうか。やっぱりあのフトモモが……ローキックの腰の入り方も気に入ってます。
——最後に、このゲームの一番の売りはどんなところでしょう？
生地：速さと操作感、本物の３Ｄ格闘が家庭でお手軽に楽しめる（笑）！　実際、今までになかった爽快感を体験できます。１度プレイしてみて下さい。

一方「闘神伝」は、グーローシェーディングとテクスチャマッピングを施しながらも９万ポリゴン／秒（１フレーム3000ポリゴン）でキャラをバリバリ動かしている。複数位置からの光源 [illegible]

開発者に聞く！キャラ別 ワンポイント攻略

エイジ

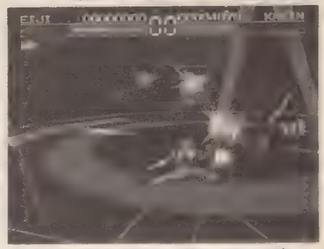
「エイジは主人公らしく、どんどん技をたたきこめて、ヒットアンドアウエイも可能というオールマイティキャラですね。一発のパワーもかなりあります。飛び道具もあるし、同じ主人公タイプではカインより力も強い。弱点は…直線的な攻撃が多いのでまわりこみ系の技に注意ってとこでしょうか？横に避けられたら要注意」



◀蹴撃強で相手に近づく、その前に烈空斬でフェイントをかけておくのも手なのだ。

カイン

「カインは足技が得意です。スススッと近づいて細かい蹴りの連続で相手をボコボコにするという。エイジよりも動きが早いので連続技が出やすいんです。弱点は…相手にいったん防御されると、技のあとのスキが大きい所ですかね」



▲カインの最も使える技、ショルダークラッシュ。使いこなせば無敵。

ソフィア

「彼女の間合いになれば無敵に近いですね。ぴょんぴょん動き回るんでなくて、止まって、ミドルレンジで勝負するのが基本型です。近距離のキックも強いですけど。弱点は相手の飛び道具ですかね」



▲ラトルスネークは連続で仕掛けると超効く。



▶コールミークイーンは使う場所を考えて。



▲必殺技よりも通常技の連続攻撃の方が強力だったりする。とにかく強い。

ラングー

「一撃必殺がある上にスピーディな攻撃が可能です。弱攻撃、強攻撃の組み合わせでバンバン連続攻撃が決まります。弱点は攻撃後のスキが大きいので、相手の避けからの飛び道具くらいです。しかしよくあの棍棒を振り回せますよね」

モンド

「離れてよし、近づいてよし。遠距離からの攻撃のバリエーションも多いし、回り込みで相手に近づけるのがポイントです。ジャンプ系の着地のスキもキャンセル技でカバー。弱点は技を出す間のスキかな」



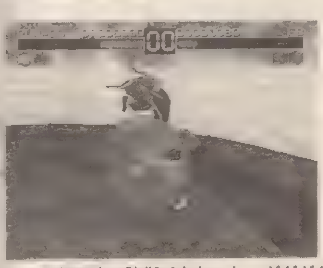


▶豪力風神は防御もできるイカス技。ただし、槍を回すまでに若干のタイムラグが……。

▲豪力天舞の降りていく時にキャンセルで豪力雷神を入力！

ホーファイ

「見てて楽しい、やってて楽しいジジイです。まずスライディング、回りこみ、空中戦に強いんでうまくつないでとどめって感じに。玉乗りが気持ちいいですよ。弱点は連続してない技を防御されるとスキが大きいです。要注意」



▲轟怒呼車は防御できないと、ガガガガガとHPが減らされる恐怖の技。

エリス

「身軽さが売り。常に動きまわって攻撃するのが普通型です。連続を一番叩きこめる上に、蹴りの種類が多いという強力キャラ。相手を翻弄して闘いましょう。弱点は、動きを読まれて先手を取られると弱いこと」



▲動き回る！素早く近づいて、強斬りだけでもかなりの強さを誇る。



◀しゃがみ弱、強キック、両方とも使える。これに小さいアースクラッシュを組み合わせる。

デューク

「通常技が強い。メチャクチャ強い。しゃがみ弱蹴りから強斬り、ヘルムクラッシュをうまく使うともう……無敵。メクリもありますよ。あまりキャンセルがないので連続技に賭けて下さい。弱点は、飛び道具がないこと。遠くからの攻撃に注意」



▲遠距離からの飛び道具にさえ気を付けていれば無敵。中〜近距離で闘おう。

闘神伝開発秘話

格闘ゲームは基本的に「素早さ」で勝負が決まる。対戦している者のレベルが高くなればそんなこともないのだけど、初心者が最も使いやすいのは「素早いキャラ」ということになる。この「闘神伝」8人のキャラの中で最も素早いのはエリス。次はカイン、ラングーといった所だろうか？ 甲冑を着こんでるくせにデュークもなかなか素早い。特に必殺技がＬＲボタンで使えるモードで遊んでいると、それが顕著に現れる。始めてプレイするときはまず、エリスでゲームに慣れるのが得策じゃないだろうか？ いや、別にソフィアでもいいですけど（笑）

新フォーチュン・クエスト外伝

Fortune Quest

クレイ＆トラップ登場



深沢美潮

イラスト 迎 夏生

モンスター出現！

チチチチチ……。

チュヒピピピピ……。

平和な鳥の声。

あら？

ここ、どこだっけ？

わたし、何してたんだっけ？

眠い目をこすると、高い木立の隙間から木もれ陽が飛びこんできた。

ひんやりした木の根元、コケや草の匂い。

「ママ、ママ……」

わたしのすぐ隣でちっちゃな声がした。

じっとり朝露に濡れて表面が冷たくなってしまった毛布をそっとあげる。

フワフワのシルバーブロンド、桜色に透きとおる頬。

ああ、そうだ。そうだった……。

薄い眉をちょっとしかめたエルフの子供は、きのうの朝と同じようにお母さんを呼んでいた。

冒険者になるため、冒険者支援グループの事務所があるエベリン目指して乗合馬車に乗ったわたし。

途中、ズールの森の中で山火事にまきこまれ、ドサクサに紛れて置いてきぼりになってしまった。そして、火の回った森の中でぴーぴー泣いていたエルフの子供と出会ったのだ。

彼女の名前はルーミィ。

山火事で焼けだされ家族とも別かれ別かれになってしまったらしいんだけど。でも、彼女の両親を探すにも山火事がどんどん広がっていて、とうてい引き返すなんて無理っぽいし。

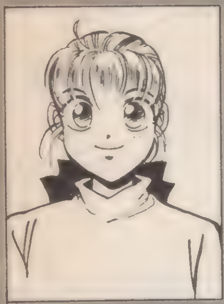
だもんで、とにかく一緒にエベリンまで行って、食べ物とかそういうのを準備してからじっくり探そうと決めたんだ。

でも、ズールの森を歩いているうちに、森の奥深くに迷いこんでしまって……恐いゴブリンにもあわやの接近遭遇！

いやはや、なんとか彼らに見つからずにすんだのは超ラッキーだった。今頃、彼らの巣で食事の材料になってたって不思議ないもんね。

でも、迷っているというのは変わりないわけで。

暗くなってきたことだし、もうあまり動かずに寝てし



職業・詩人(小説家)、マッパー
種族・人間
年齢・16歳(今回の外伝時は14歳)
身長・163cm
体重・49kg
目の色・明るい灰色
髪の色・金髪に近い茶

パステル

両親に先立たれたことをキッカケに冒険者になる。気がやさしくて感激屋、ちょっと泣き虫でドジ（本人談）。方向音痴のマッパー兼パーティの財務管理担当者。料理も得意。

まえ！　朝になったらきっと名案が浮かぶだろうと……昨晩は早めに寝たんだよなぁ、たしか。

ピピピピピピ……。

チチチ、チュクチュチチ……。

小鳥たちがさかんに鳴いている。

あーあ、さわやかな朝にはなったけれど、名案なんて浮かびそうにない。

なんとか早く馬車道に出て、エベリンに急ぎたいんだけど……。

小鳥たちと話でもできれば、馬車道の場所を聞けるのにな。

これから先のことを考え、起きるなり途方に暮れていると、ルーミィのおっきな青い目がパチリと開いた。

「ぱぁーるぅ!?」

ああ、よかった。もうわたしのこと、ちゃんと覚えてくれたみたいね。

そうそ、彼女は、わたしのこと、「パステル」じゃなく「ぱぁーる」と呼ぶ。

「おはよう、ルーミィ。寒くなかった？」

「うん、さむくなあった。そえより、ルーミィ、おなかぺっこぺこだおう！」

ルーミィはかわいい顔に似合わず、よく食べる。

まぁ、量はたいしたことないんだけど、すぐにお腹がすくみたいで、わたしの顔を見ては、この「おなかぺっこぺこだおう！」をいってくれる。

「じゃあ、ミミウサギを食べようね」

わたしたちがきのうの夕方、このズールの森の中で接近遭遇してしまった、ゴブリン。奴らが陰険な顔つきで森の中を歩きまわっていた時、急にミミウサギが飛び出したんだよね。そこを彼らのひとりがすかさずパチンコで倒してしまったんだ。

ミミウサギってのは、耳がうちわのように大きなウサギ。

食料が乏しくなっていて内心不安だったわたしは、ゴブリンが立ち去った後、彼らのしとめたミミウサギを早速ちょうだいすることにしたんだ。

夕べはもっともポピュラーなところで串焼きにした。

脂がほどよくのっていてジューシー。お塩をしただけでも、ずんごーーくおいしかった。

わりとしっかり身のついた大きいミミウサギだったので、まだまだたっぷり残っている。

今朝は夕べの残りの串焼きを温めなおして、クラッカーといっしょに食べるつもりなんだ。

「ぱぁーるぅ、こえ、結んで。こえ！」

ルーミィが着ていた服があんまりひどい状態だったので、わたしのブラウスをワンピース代わりに着せてたんだけど。袖口のところを結んでいたリボンがとけたらしい。

ルーミィは、さかんに「こえ、こえ！」と連発して、わたしにリボンを押しつけた。

「はいはい、ちょっと待っててね。今、朝ご飯の用意してるのよ」

うふふ、かあいいなぁー、もう。

まるで本当の妹ができちゃったみたい。

石で作った簡易カマドに水の入ったカップをのっける。鍋とかあると便利なんだけど、あいにく持ち合わせがないんだ。

ミミウサギの串焼きをホイルに包んで焚き火に入れ、薪を調整した後、

「はい、お待たせ！」

ルーミィの袖をリボンで結びなおしてあげた。

「おいししょー！」

「ほんとー！」

すでにホイルからシューシューと音をたてて白い煙があがってきていた。

ぷ～んといい匂いが森の中に充満する。

「ルーミィ!?」

ぼーっと魅せられたような目でホイル焼きの前に立ちつくした彼女。わたしがポンと肩を叩くと、びっくりしたようにこっちを向いた。

あーあーあー。

ルーミィ、ヨダレ出てるよ、ヨダレ！

イメージ崩れちゃうよなぁ、この子がエルフだなんて。

2

「あわてて食べると火傷するからね」

「おいひーね、ほあはふ……」

あっつあつのところをはぐはぐと頬張る。

うーん、昨日より味がしみてておいしい。おっと、あぶない。ジュッと肉汁が滴り落ちそうになった。

わたしとルーミィが朝ご飯を食べていると、かすかだけど地鳴りのような振動がした。

「ん？　なに？」

「ん？　にゃん？」

わたしが串焼きを手に持ったまま、キョロキョロあたりを見回すと、ルーミィも同じように見回した。

ズズズズズズゥヴヴヴヴヴヴ……。

なんか変な音が遠くから近づいてくる。

「げげげー！　なんだ、あれえぇ!?」

「れれれー！　にゃんら、あれぇ!?」

わたしが立ち上がったら、ルーミィも立ち上がった。でも、彼女は何か新しい遊びでも始まったのかといった、楽しげな顔。

ズズズズズズゥヴゥンヴンヴンヴヴヴヴ……。

おいおい、まさか、きのうのゴブリン……!?

いや、でも彼らって、こんな変な振動とか細かな音とかさせるだろうか。

もっとちがう……何か。

地面のすぐ下を何万もの蜂がブンブンいいながら押し寄せてきているみたいな……ちょっと想像できないかもしれないけど、ほんとにそんな音なんだ。

全身を緊張させて、わたしはルーミィを抱きしめた。

「ぱぁーるぅ？」

さすがにルーミィもだんだん心配になってきたらしく、心細そうな顔でわたしを見あげた。

ズダダダダダダダダダダダ……。

音がいよいよ大きくなってきた。

お、おやぁ!?

地面の上にグスグスと積もった腐葉土が舞い踊っている！

な、なんだ？　あれ。

舞い踊る腐葉土は一直線にこちらを目指して、恐ろしいスピードでやってきた。

あ、危ない……！

そう思った時には遅かった。

わたしたちの回りが急にザワついて、大地がユルユルと震えた後、

「う、うわあぁ!!」

「うぎゃあぁ！」

腐葉土の中から黄色いネバネバした触手がいっせいに出てきた。

3

「ス、ス……スライム!!」

その生物はジェリー状の体をいろんな形に変化させることができるらしい。

ニュルニュルした半透明の体が何度もくねりうねり曲がりながら、成形されていく。

二本足の生物がふたつ、くっついたような形……。

そうか、これはわたしたちだ。驚いて成す術もなく抱き合っているルーミィとわたしの前で、ちょうどわたしたちと同じような形に化け始めたようなのだ。

「きゃー、きゃーきゃー！」

「いやぁー、きゃー、あっちいってー！」

わたしもルーミィもわめき続けた。

わたしたちを真似たスライムは焚火の中から手のようなものを伸ばしてミミウサギの串焼きを取り上げた。

口の近くに持っていくが、噛む代わりに頭から同化していった。簡単にいうと、ミミウサギを溶かしてしまったのだ！

ウ、ウソ！

このまんまじゃ、わたしたちもミミウサギと同じで……溶かされちゃう！

「ぎゃー、きゃー、やー！」

わたしは泣きながらナイフを振り回した。お父さんの形見のナイフだ。あー、でも、スライムに通用するはずもない。

焚火の中のミミウサギを全て溶かしてしまったら、今度は焚火自体を溶かし始めた。

【モンスターポケットミニ図鑑】

ドッペルスライム

▼

スライムの正体はいまだ不明だが、このドッペルスライムの異[illegible]ている。報告されている[illegible]は、少し小さな城ほどの大きさが[illegible]

名前のとおり、このスライムは奇[illegible]人や物の形状を真似る。[illegible]そんな行動をとるのか[illegible]である。

[illegible]スライム同様、[illegible]投げつけてみよう（もちろん、[illegible]されても惜しくないものに限るが）。ドッペルスライムが、それを溶かしている間に攻[illegible]なり逃げるなりすればいい。剣の攻撃は[illegible]ないので注意が必要だ。

黄色の半透明のジェリーがオレンジがかったり白みがかったりしながら、ウネウネと悶えた。

だめだ、なんとかしなくっちゃ！

このままじゃ、わたしたちも溶かされちゃう。

「ひゃあー!!」

わたしの姿をまねたスライム、その背中の部分から黄色い触手がニューッと伸びた。

四方囲まれたわたしたちは逃げ場もない。

ちょいちょいと、その触手がこっちのようすをうかがうように、わたしの腕に遠慮がちに触った！

「うわあ、ああ、ああ！」

見る間に、洋服がボロボロと溶けていく。

「きゃあ、ルーミィ！」

スライムの奴、今度はルーミィのふわふわのシルバーブロンドに触った。

黄色のジェリーが銀色に輝く。

「や、やめてえぇー!!」

「きゃー、ぎゃー、ひゃー！」

もう悲鳴をあげるしか手だてはなく、ああ、このまんまスライムの餌食になってしまうのかと思ってしまった。

でも、こんな状況になってるというのに、やっぱり絶対助かるだろうとも信じてた。

……というよりは、まるで今の状況、ひとごとのように感じてたのだ。

自分の叫び声もどこかから聞こえてくる騒音に思えた。

頭の中がどっかに行っちゃってたのかもしれない。

ギュッと抱きついてくるルーミィの温かい体温を感じて、やっと我に返った。

いけない、いけない！

何とかしなくっちゃ。

足元に落ちている薪を拾う。

「えい、えい！　この、このお！」

泣きながら薪を投げつけると、スライムはまた鮮やかなオレンジや金色に輝いてクネクネとのたくった。

でも、それだけ。

ああ、だんだん足場も狭くなってくる……。

わたしの服もルーミィの服もスライムに触られボロボロになってしまった。

これはもう絶体絶命……死ぬのかな？　と現実味をおびて思いはじめた頃だった。

4

「あんたら、何やってんの？」

場違いな、明るい声がした。

「ええ!?」

急いで振り返る。

オレンジ色の短い上着に緑色のタイツ、頭の上には細長い羽のついた帽子……という、とんでもなく派手なスタイル。

そこには、サラサラした赤い髪を無造作にたらした男の子がいた。

ひょろっとした体型。明るい茶色の瞳が意地悪そうにクリクリ動く。わたしと同い年か、ちょっと彼のほうが年上か。

「な、何……って、スライムに襲われてるの！」

なんともマヌケな返事をわたしがしたら、

「あ、そうなの」

んもー、信じらんない。その赤毛の彼はスタスタと来た道をもどろうとしているじゃないか。

「ちょ、ちょっとー！　た、助けてよ。行かないでよ」

その後ろ姿にすがりつくように声をかけた。

ひょいと振り返り、落ちつき払った顔。

彼はちょっと首を傾げて、こっちを見た。

「お、お願い。お礼は何でもするわ。このままじゃ、わたしもこの子も死んじゃう。助けてください！」

と、わたしが必死にお願いすると、

「さすがのおれでもひとりでそいつ倒すのは無理だよ」

「で、でもー！　じゃあ、このまま見殺しにする気!?　あんた、それでも人間!?」

思わず叫んでしまったら、

「うるせー女だな。だあら、相棒を連れてこようと思ってんじゃねーか」

彼は腰に手をやって、ため息まじりにそういった。

「え!?　なら、それを先にいってよー」

「あー、うるせえ」

なんて失礼な人なの？

あきれかえって見ていると、向こうの森の奥からガサガサと音をさせて、長身の誰かがやってきた。

彼が、この失礼な彼の相棒なのかな。

あー、なんでもいいから、早く助けてほしいよお！

5

つやつやした黒い髪、萬色の明るい瞳。

赤毛のコとは正反対。育ちの良さそうな男の子がびっくりした顔でこっちを見た。

青いマントを羽織った彼も同じくらいの年頃にみえる。

「トラップ、彼女たちいったいどうしたんだ!?」

「どうしたもこうしたも、スライムに襲われてらっしゃるんじゃあ、ありませんかねぇ」

トラップと呼ばれた、赤毛のコは腕組みをしたままいった。

「バカ、早く助けるぞ」

「へいへい……」

黒髪の素敵なほうの男の子がわたしたちのほうに走り寄ると、赤毛のほうはさもイヤそうにやってきた。

「トラップ、わかってるな!?」

「ＯＫ！」

彼らは何やら確認しあうと、

「うわあああああ!!」

「この、この、このお！」

いきなりわけのわからない声をあげつつ、周りの落ち葉や小枝を黄色いスライムにイヤというほど投げつけた。

「きゃあー！」

「な、なにするのお!?」

当然、スライムに囲まれているわたしとルーミィにも葉っぱやら小枝はふりかかるわけで。

「うっぷぷぷ……」

「いちゃぁ、いちゃあ！」

目なんか開けてられない。頭や顔を手でおさえて我慢（がまん）しているしかなかった。

どれくらいそうしていただろう。

だしぬけに、腕を引っ張られた。

「え、ええ？　なになに!?」

「早く逃げるんだ」

目を開けてみると、それは黒髪の男の子のほうで、ルーミィを小脇にかかえ、わたしの腕を引っ張っていた。

スライムのほうは、投げつけられた落ち葉や小枝を溶かす作業でおおわらわ。緑やオレンジに発光しながら地面をのたうちまわっていた。

「さあ、この間に早く逃げよう」

「あっ、でも、わたしの荷物が……！」

「そうか。おい、トラップ、彼女の荷物、持ってきてくれ」

振り返ると、さっきの意地悪な男の子がわたしのリュックや毛布を拾い、肩にかついでいた。

「じゃあ、行こう！」

「うん」

それから、十分ばかり。走った、走った。

息も切れて、足が前に進まなくなるくらい。途中、何



ルーミィ

職業・魔法使い

種族・エルフ

年齢・不明（今回の外伝時も不明）

身長・114cm

体重・21kg

目の色・青

髪の色・シルバーブロンド

「おなかぺっこぺこだおう」が口癖のかわいい魔法使い。両親と生き別れになり、パステルと共に冒険者になる。エルフ族は人間よりも魔法能力に長けているので将来は大魔法使い？

度か転びそうになったが、そのたびに男の子がわたしを支えてくれ、
「だいじょうぶ？　もうちょっと逃げておいたほうがいいからね。少し先に小川があるんだ。それを渡れば、もう平気だと思う」
　そういって、励ましてくれた。
　やさしいんだな、この人。
　背も高いし、なかなかハンサムだし。
　同じぐらいの年頃で、こんなにかっこいい男の子見たことない。大変な状況だというのに、わたしはそんなことを考えて妙にドギマギしていた。
「さあ、もう平気だろ」
　彼がいったとおり、しばらく走ると森の奥深くに小さな川の流れがあった。チョロチョロと水音がしている。
「はあ、はあ、はあ……」
　肩で息をし、思わず川の水に手をつっこんだ。
　ああぁ、気持ちいい。
　ついでに泥だらけの顔と手を洗っていたら、
「ほらよ」
　ドサッと音がした。足元に放り投げられたのは、わたしのリュック。
　投げてくれたのはトラップと呼ばれていた男の子だ。
「あ、ありがとう」
「ふん。礼なんかいう必要ないさ。助けた代金と荷物を運んだ代金、大マケにマケて……しめて千Gでどうだ？」
「ええ!?」
　な、なんてこと。まさかお金を払わなくっちゃいけないだなんて……。
「あんた、まさか命を救ってもらって、タダですませようと思ってたわけ？　ありがとうって一言で。なんでもお礼するっていってたの、ありゃウソか？」
「そ、そんな……」
　言葉に詰まっていると、黒髪の男の子がトラップを軽くこづいた。
「冗談だよ、冗談。困っている時はおたがいさま。それより、君、名前は？　おれはクレイ。クレイ・S・アンダーソン」
「あ、わたし……わたしはパステル。パステル・G・キング。この子はルーミィよ」
「OK。こいつはトラップ」
　クレイはトラップの頭をもう一度叩いた。
「トラップって!?」
「ああ、あだ名なんだけどね。わけあって、本名はふせてるんだ」
「へぇ……」
「それより、パステル……」
　クレイはわたしをまぶしそうに見て、ちょっと目をそらした。
「え？　なにか？」
「んと……君たち、着替えたほうがいいと思うよ。着替えは持ってる？」
「え？」
　……と、改めて自分の姿を見て絶句してしまった。
　ボロボロもいいとこ。ブラウスもスカートもみんなビリビリのボロボロ。見れば、ルーミィも同じ。これじゃ、浮浪者の姉妹だ。

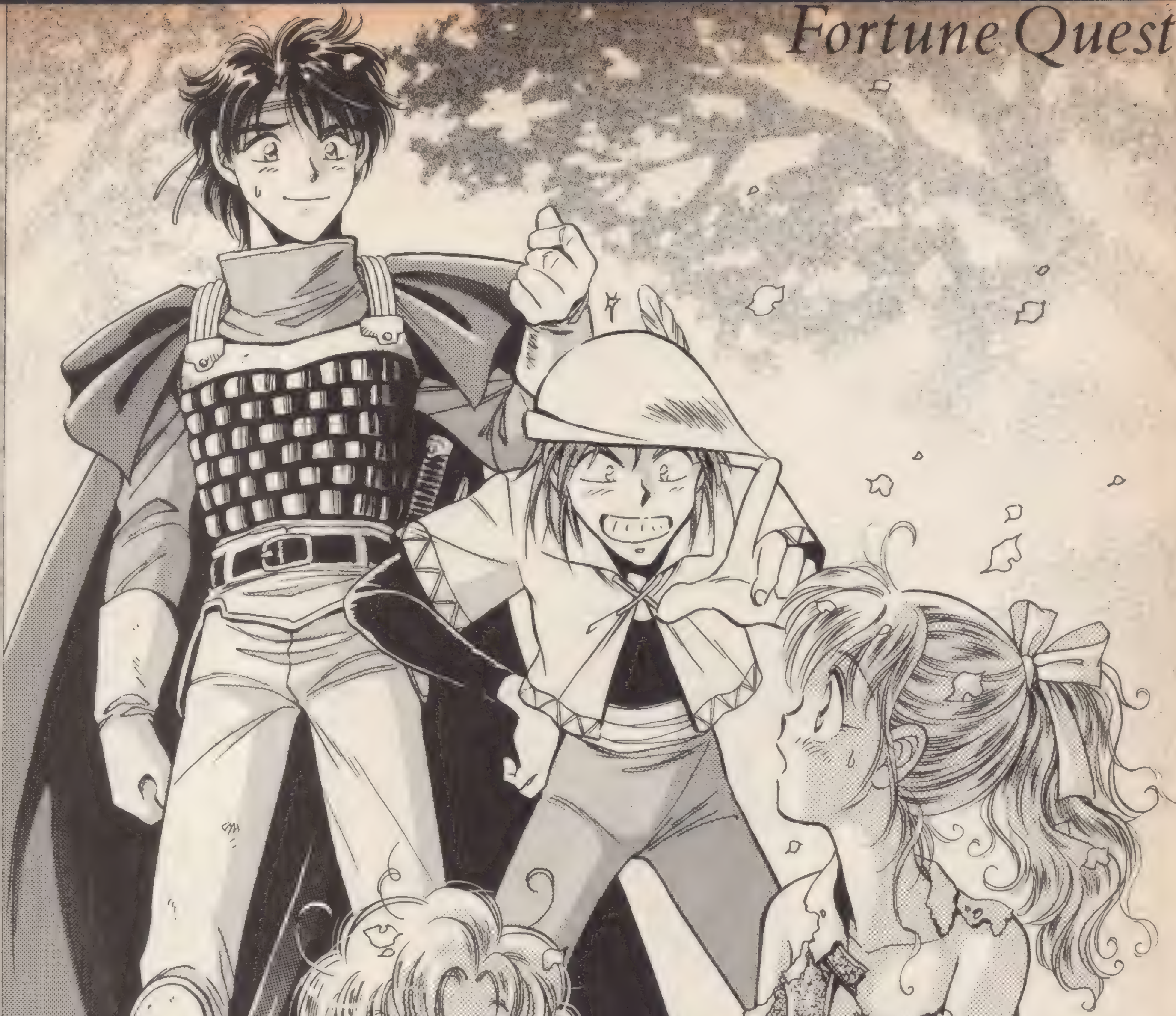
「ルーミィ、こっち来て」
　わたしはルーミィの手をひっぱり、近くにあった大きな木のかげに回りこんだ。着替えをするためだ。
　あーあ、一張羅だったのにな、この服。
　見るも無惨な服を脱ぎ、白いセーラーカラーのブラウスと濃いブルーのジャンパースカートに着替えた。
　ルーミィにもわたしの水色のブラウスを着せた。
　これで、もう着替えはない。早くエベリンに行って着替えを買わなくっちゃ。
　ううう、でも、予想外の出費。冒険者支援グループで受けるテストのお金も残しておかなくっちゃいけないし……。
　でも、彼らっていったい何者なんだろう。
　やっぱり冒険者なのかしら。
　木のかげからそっとのぞき見る。
　クレイとトラップ。彼らふたりは、自分たちの服についた泥や枯れ葉を落としながら、何やら談笑していた。

クレイとトラップ

1

「へぇー、じゃあ、君も冒険者テストを受けに行くの？」
　クレイもトラップも驚いた顔でわたしを見た。
「っていうと、あなたたちも？」
「ああ、おれはファイター志望で、こいつは盗賊志望」
　そう答えてくれたのはクレイ。
「と、盗賊!?　そんな職業も冒険者なの？」
　思わず、そういうと、
「おいおい、あんたそんなんでよく試験受けるとかいうな。盗賊も立派な冒険者なの。おれのじっちゃんなんか、ヘタなファイターよか強かったんだぞ」
　赤毛のトラップが口を尖らせた。
「ごめん、ごめん。でも、じっちゃんって……あなたのおじいさんも盗賊だったの？」
「ああ、こいつの親父さんも爺さんも代々有名な盗賊なんだ。今は親父さんが盗賊団の頭領をやってる。でも、この話は秘密なんだ。その息子だとわかったら、少々ヤバイ連中に狙われる危険があるんでね」
　クレイがトラップの代わりに答えると、
「そういうこいつの家だって、代々有名な騎士のお家柄なんだぜ」
　二人は生まれた頃からの幼馴染みなんだそうで。今度はトラップがクレイの身の上を代わりに話しだした。
「こいつの爺さんも親父さんもロンザ国の騎士団隊長だったんだ。奴の兄貴二人も今じゃ立派な騎士さ。でもな、驚くのはそれだけじゃねえ。こいつの曾祖父、ひいじいちゃんな。彼は例の「青の聖騎士(パラディン)」だったんだぜ！」
　トラップはそういうと、自分の自慢話をしているかのように、わたしの反応を見た。
　でも、わたしのほうはそういわれたって……青の聖騎士なんて知らないし。なんといっていいかわからず、
「へぇ……そうなんだぁ……」
　としか答えられないでいると、トラップはすっかり拍子抜けしたといった顔で、
「ちぇ、だぁら女はやだよな。世間に疎くってさ」
　と肩をすくめた。
　そんな露骨にイヤそうな顔しなくたっていいのに。
　わたしが少なからず傷ついていると、
「ふつう知らないって」
　クレイが笑いながらいったが、
「でも、試験に出たってぇ噂じゃんか」
　と、負けずにトラップが食いさがる。
「ええー!?　試験に出たのお？　そんなに有名な人なの？」
　思わず大きな声をあげてしまうと、やっとトラップは満足したようにうなずいた。
「だぁから、こちとら親切でいってやってんじゃねーか。「その見事なアーマーの色から、青の聖騎士と呼ばれるようになった勇者の名前は？」っていうのが出たら、クレイ・J・アンダーソンって答えるんだぞ」
「クレイ・J・アンダーソン……じゃあ、その勇者だったおじいさまの名前を受け継いだわけね？　あなたは」
　わたしがそう聞くと、クレイは黒目がちな瞳をさっとふせた。それは照れているようにも見えたが、どちらかというと、あまり触れてほしくない話題だったようで。それきり、クレイの口からは答が聞き出せなかった。
　トラップは、そんなクレイを見て、
「名前を継いだのは、なぜか三男のこいつだったんだよな。長男も次男も……だからこいつの兄貴たちはぜんぜん関係ねぇ名前だし。ま、ラッキーだったじゃんか。なぁ！」
　そういって、クレイの肩を叩いた。しかし、クレイはあいまいに少し笑っただけだった。
　まぁ、人にはそれぞれ事情があるもんね。これ以上は、このこと、聞かないようにしよっと。
「ところで、おたくら。エベリンまで行くんだろ？　なんで、あんなところにいたんだ？」
「ルーミィが迷ったんらお！」
　横で静かにしていたルーミィが突然立ち上がった。
「迷った？」
「え、ええ。実は……」
　わたしは今までのいきさつをかいつまんで彼らに説明した。
「でも、あなたたち。どうして乗合馬車に乗ってないの？　やっぱり山火事の影響？」
「乗合馬車!?　け、んな高級なもん、乗れる金がどこにある」
　トラップが肩をすくめると、クレイがその肩をガシッとつかんだ。
「乗れるはずだった金をポーカーなんぞで全部すったのは、誰なんだ!?　しかも、おれの金まで！」
「ははは……。わるかったって。そ、そのうち倍にしてかえすって」
「それがよけいだっていってんだろー！」
「わかった、わかった！」
　なんか、よくわかんないけど。
　なんだかんだいって、彼らがとっても仲がいいということだけはよーくわかった。

2



クレイとトラップ、この二人とわたしたちはエベリンまで一緒に行くことになった。

目的地も同じなら、冒険者の資格テストを受けるという目的もおんなじなんだもんね。

なんだか面白いコンビだけど、やっぱり男の子が一緒にいてくれると心強い。

今までは、わたししかルーミィを守る人はいないんだって気を張ってたから、正直ほっとしてしまった。

そうそ。彼らもエルフをこんなに間近に見るのって初めてだったみたいで。

「へぇー、この子がエルフ族？」

「おっ、耳が尖ってら。本物だ、本物！」

と、ルーミィを見てはおもしろがっていた。

彼らはわたしの故郷ガイナよりさらにずーっと西にある、ドーマという町の出身だそうだ。

途中お金がなくなったため、テクテク歩いて、やっとズールの森にやってきたところ、やっぱり彼らもあわや山火事に巻きこまれてしまったという。見れば、たしかに服のところどころがススで汚れていた。

「山火事のようすはどうだったの？」

「ああ、まだまだこれからってかんじだったな。このところ乾燥してたからね。火の勢いがすごい。モンスターたちもパニック起こしてるみたいだった。気がたってるのが朝っぱらからウロウロしてるからな、用心しなきゃ」

クレイはわたしの隣を歩いている。彼はルーミィをおぶってくれていた。



クレイ

職業・ファイター
種族・人間
年齢・18歳（今回の外伝時は16歳）
身長・185cm
体重・70kg
目の色・茶
髪の色・黒

代々ロンザ国の騎士の家系の三男坊。正義感が強く、お人好し。典型的に「いい人」なパーティリーダー。たいてい貧乏クジを引くハメになる（自分から引く場合もあり）。

「そういえば、さっきのスライム……びっくりしたわ」
「ああ、ドッペル・スライムな」
「ドッペル・スライム!?」
「そう。よくは知らないけど、ふだんはこんな朝っぱらから現れたりなんてしないらしいんだ。たしか、夜出てくるって……そうだよな!?」
前を行くトラップにクレイが声をかけると、
「え？　ああ。……しっかし、あんたよくよく何にも知らねーんだなぁ」
彼は振り返って、後ろ向きに歩きながらそういった。
「そ、そんなに有名なモンスターなの？」
「ああ、んとぉ、グリーン・スライム、ドッペル・スライム、バブル・スライム、イメルダ・スライムってとこだ。よく試験に出るのは」
小さなノートみたいなのを見ながら答えた。どうやら試験勉強用の暗記帳らしい。
「続けて『グッドバイ』って覚えておくといいぜ」
「へぇ──！　すごいなぁ」
わたしが本気で感心すると、
「こんなもん、常識中の常識だぜぇ？　しっかし、あんた受験勉強何にもやってないわけ？」
トラップは得意気な顔でいった。
「う、うん……これから勉強しようかと思ってて……」
「まぁ、おれたちも一夜漬けもいいとこなんだけどね。でも、やっぱり勉強してないと、けっこうキツイらしいよ」
クレイのほうは本当に心配してくれてるみたいだ。
「へぇ……やっぱりすぐ受けてどうこうできるようなもんじゃないのね……」
うかつにも、わたしはエベリンの冒険者支援グループの事務所にさえ行き着けば試験を受けられると、ただそれだけしか考えずに故郷ガイナを飛び出してしまったんだ。
その後どうなるか、試験はどんなものなのか、手続きだの準備だののことはすっかり頭になかった。
ああー！　なんて考えなしなんだろ。
こんなことに気づかないなんて。

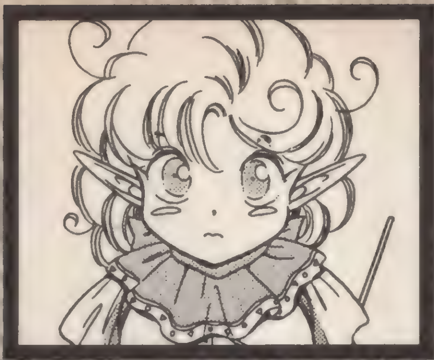
すっかり目の前まっくらになっていると、
「んと、これまでの出題傾向とか、いろんなガイドブックが出てたりするんだ。おれたちも少し持ってきてるから、休憩の時にでも見せてあげるよ。これから勉強するんだって、ぜんぜん遅くはないさ」
クレイはわたしを励ますように明るく笑いかけてくれた。

3

「これで君も冒険者・資格試験に勝つための100題」、「職業別・傾向と対策（ファイター編）」、「シグレス冒険者年表」、「ここがちがう・実技の心得」……。
一時間ほど歩いて、すっかり日もあがったので簡単な昼食をとったわたしたち。
約束通り、クレイが自分のリュックからドサドサと本を出してみせてくれた。こんな本が入ってるんだもん。道理で重そうなわけだ。
「うわぁ……簡単な筆記試験って聞いてたのに、むずかしそう……」
パラパラとワークブックや本をめくって、わたしがうめくと、
「あまい、あまい、あまい、あまい！」
木にもたれて、ずっと持っている暗記帳をながめていたトラップが指をつきつけた。
「だって、あんた。考えてもみなよ。冒険者になれたら、宿屋泊まる時だって、何か物買う時だって、それこそ乗合馬車に乗る時だって、ぜーんぶ割引になるんだぜぇ。保険だってそうさ。怪我したり病気したりした時、自己負担がぐーんと割安ですむんだ。そんだけ特典があって、誰でもホイホイなってみい。いくら金持ちの町が金つぎこもうが、いっぺんでつぶれちまわあ！」
彼らは冒険者支援グループのことをよく調べてあるらしくって（いや、もしかしたらわたしが知らないだけで、これは常識なのかもしれない！）。わたしにいろんなことを教えてくれた。
彼らの説明によると……。
冒険者っていうと聞こえはいいけど、平たくいうとフリーターなわけだ。まぁ、クレリックとか騎士とか、どこかに宮仕えしている魔法使いとか、そういう人はちゃんと本業（副業かな？）があるんだけど、普通は決まった収入があるわけじゃない。
時には、クエストの途中で宝を発見したり、倒したモンスターの毛皮や骨、爪、牙なんかが町で売れたりすることもある。でも、そういうことって滅多にないらしいし、クエストの目的地の中には食べるものを確保するだけでも大変なところもあるそうだ。
人々を救うんだ！　とか、自分の腕を磨こうとか、最初はたいへんな意気ごみだった人達も、日々の生活に追われていくうちにだんだんイヤになって冒険者をやめてしまう人も多かったそうなのね。
だから、最低限、生活の保証をしてあげましょう…と、各町や村が援助金を出しあって設立した団体…それが冒険者支援グループなのだ。じゃないと、冒険者になろうなんて人、少なくなっちゃうもんね。モンスターのほうは増えてく傾向にあるらしいのに。
「最近は、志願者が増えてきてるみたいでさ。ちょっと前だったら十人中八人くらいは楽に通ってた試験も、今では二人か、せいぜい三人通ればいいほうなんだってさ」
クレイはそういって苦笑いを浮かべた。
「ところで、君。なんの職業を希望するつもりなんだ？」
「うーんと……ファイターとか、盗賊とか、そういうのでしょ？」
「そう。第一次試験は職業別に実技と筆記があるからね」
いくらわたしだって、それくらいは知っていた。でも、実際は自分がどんな職業に向いているのかわかんなかったし、だいたい職業ってすっごくいっぱいあって、どれがどんな職業なのかよく把握できてなかったんだ。
「それなんだけど……」
わたしが口ごもっていると、
「けっ！　信じらんねーなぁ！　おめぇ、職業さえ決めてねーで、んで試験受けるつもりだったわけ？」
トラップがオオゲサに驚いてみせた。
ほんっっっっっき！　で！　意地悪。
「ううん、決めてるわ。詩人よ、詩人！　バードよ」
思わず叫んでしまって、頭のどっかで「へぇー、知らなかった。あんた、詩人になるわけ？？」といってる自分の声が聞こえた気がした。

4

「詩人!?」
「おめぇが──!?」
クレイもトラップも目を丸くしている。
勢いでいってしまったが、でも、だからといっていいかげんなこといったわけじゃないの。
わたしに冒険者になろうと思うきっかけをくれた、カシアスという若い冒険者からもらった「冒険者のしおり」を初めて読んだ時から、なんとなく決めていたことなんだ。
理由は……えーん、だって他になれそうな職業ないんだもん！
魔法使いなんて、そりゃあなれたら飛びあがるほどうれしいけど、無理に決まってるし。クレリックだってさ。わたしみたいな飽きっぽくて不信心な人がなれるわけないでしょ。体力だの腕力だの自信ないから、ファイターとかも到底無理。かといって、農夫とか薬剤師とかキコリとか、そういうのって夢がないじゃない？
っていって、いろんな職業を見ていったところ、わたしにもできそうなのっていうと、この「詩人」くらいしかなかったんだ。
楽器を演奏したりもできなくちゃいけないそうだけど、まぁ、笛とかハーモニカくらいなら学校で習ってたしね。音感も悪いほうじゃないし、歌も歌うの好きだし。
文才があるのかないのかわかんないけど、飽きっぽいわたしが唯一飽きないで熱中し続けていられるのっていったら、何か文章を読んだり書いたりすること。
「詩人」っていうからには、文章を書く仕事なんでしょ？
……って、それくらいの知識しかないんだけど、まぁ、とりあえずトライしてみるだけしてみよっかな、と。



ダメだったら、またそんときに考えればいいかな、と。極めてノンキに考えていたわけ。

しかし、わたしが考えている「詩人」と、クレイやトラップが考えている「詩人」と、どうやら大きくちがうらしいというのがわかった。

だって、トラップったらしばらく驚いた顔をしていたかと思ったら、いきなりゲラゲラとお腹かかえて笑いだすんだもん。

どうして笑っているのか、ぜんぜんわからないもんで、「どうして？」っていう顔でクレイを見た。

「うーん……正直いってあまりくわしくはないんだけどさ……」

彼が口ごもっていると、

「あんたもよっぽどの自信家だなぁ！」

笑い転げていたトラップが、肩で息をしながらいった。

「ええ？　どういうこと？」

「だってさ、『詩人』っていやあ、美形の代名詞だぜえ？　男だって女だってさ」

「そ、そうなのお!?」

「そら、だって、ファイターみたいに戦力があるわけでもなし、クレリックみたいに防御の魔法使えるわけでもなし。おいらたちみたいに罠や鍵を外したり偵察ができたりするわけでもねーじゃん」

「う、うん……」

「だったら、武器っていうとさ、『魅力』しかねぇだろ？」

がぁーん!!

「きれーな顔できれーな声してポロロンとか優雅にハープ弾いちゃってさ。敵さんがフラフラ～っとなったところを隠れていたファイターとかがガツン！　とやっちまうわけだろ？」

くわあああぁぁーん!!

トラップはクスクス笑いながらわたしを見た。

わたしとはいえば、ショックと恥ずかしさのあまり、顔をまっ赤にして自分の無知さ加減を呪うしかなかった。

5

「詩人＝美形判明事件」の後、立ち直りが早いのだけが取り柄のわたし。

ふんだ。そんなもん、ダメならダメでいいじゃん……と、半ばヤケっぱちで開きなおった。

あくまでも「詩人」で志願するつもりだ。

クレイもそれがいいといってくれた。とにかく一度冒険者支援グループの事務所に行って、相談してみればいいからって。

聞けば、わたしみたいに、何の職業が自分に向いているかわからない人もけっこういるんだって。そういう人にも親切に相談にのってくれる窓口があるんだそうだ。

午後の日差しをうけて、温かに光るクレイのロングソード。剣が温かな光を放つというのは、ちょっと変かもしれないけど、少なくともわたしにはそう見えた。きっと彼の人柄がそう感じさせているんだろう。

クレイは暇があれば、そのソードの手入れをしていた。

細身で、ほんの気持ちだけ反った剣。

「クレイって、剣をすっごく大切にしているのね」

わたしが剣の手入れをしているクレイの横に座って、そういうと、

「うん。そりゃあまあね。剣はファイターの命だもんな」

「それ、誰かから譲ってもらったの？　それとも自分で買ったとか？」

「うーん。譲ってもらったというかなんというか」

彼がいうには、クレイの家って代々騎士の家なわけでしょ。だから、倉庫とかに武器や防具が山とあるんだって。だもんで、修行の旅に出ると決まった時、その中から好きなものを持っていっていいと、おとうさんにいわれて。彼が自分で選んできたそうなんだ。

最初は、この剣、古ぼけていて刃も曇って切れ味もさっぱりなロングソードだったんだって。今やそんなこと信じられないくらい、ピッカピカだもんね。クレイがどれだけ丹念に磨いたか、簡単に想像がつく。

「でも……じゃあ、防具の……ほうも？」

つい声を落として遠慮がちに聞いたのにはわけがある。

どうもクレイが歩くとカランコロンと変な音がするなぁと不思議だったのね。んで、悪いかなぁとも思ったんだけど、さりげなく観察してみたら……。どうやら彼が装備しているアーマー（全身鎧じゃなくってベストみたいな形の部分鎧）これが音の正体らしいのがわかったんだ。

そう思ってみていると、アーマーにしてはなんだか変なかんじ。

だんぜん興味がわいてきて、いつか機会があったら聞いてみようと思っていたのだった。

しかし、クレイはわたしの顔を一瞬ピクリと見たまま、だまってしまった。

や、やっぱり聞いちゃいけない話題だったのかなぁ!?

まぁ、なら、無理に聞くこともないや。

と、そう思った時、いつから聞いていたのか、トラップが急に口を挟んだ。

「アーマーだろ？　あんたが聞きたいのはさ」

「え？　んと……ううん、別に……」

「いいっていいって。人間、正直になんなきゃストレスたまって疲れるだけよん？」

トラップは妙に軽い口調でいい、

「それ、なんとクレイの自作のアーマーなんだぜ！」

と、さもうれしそう。

「自作!?」

「そう。さて、ここで問題です。クレイ・S・アンダーソン君の自作したアーマーの素材は何？」

素材!?

ちらっと見てみる。黒くて渋い色。ちょっとツヤがあって一見鉄製に見えなくもないんだけど。

なんていうか、それよりは木っぽいし。第一、あのカランコロンっていう音がなぁ……。

「もしかして……竹？」

わたしが小さな声でつぶやくと、

「ピンポーーン！　ピンポンピンポン！　大正解!!」

トラップは大声を張り上げて、わたしを指差した。

「ぴんぽーん、ぽーん、ぽんぴーん！」

うつらうつらと寝ていたルーミィまでピョコンと起きだして、クレイの背中をうれしそうに叩いた。

クレイはそれまで黙って聞いていたが、もう我慢も限界とばかりルーミィをおんぶしたまま、トラップを追い回した。

「こら、待て！　このバカ！」

「ひゃっひゃ、クレイちゃん、怒っちゃやーよ！」

「だ、だれのおかげで……」

「ほら、ぼくってば、『竹アーマー』のこと、別に悪くいってるわけじゃないでしょー」

細身のトラップは身のこなしが抜群にいい。

顔をまっ赤にしてクレイが追い回すのに、ひょいひょいと軽くよけて、しまいに近所にあった木の上にするする登ってしまった。

「ったく。猿みたいな奴だな」

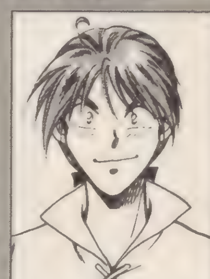
クレイは木を見上げ、肩で大きくため息をついた。

そして、「ほんとはまともなアーマーをもらってきたんだけどさ」と、わたしに説明しはじめた。

さっきクレイがいってたように、トラップったら、有り金全部ギャンブルですってしまったそうで。宿代もなきゃ食費もない。できるだけ野宿したり狩りをしたりしたらしいが、とにかく肝心の資格テストの受験料もないんじゃ話にもならない。

何か金目のものは……というと、家から持ってきていたアーマーか剣しかなく。剣は絶対手放したくなかったクレイ、泣く泣くアーマーを売って当座の資金を作ったんだそうだ。

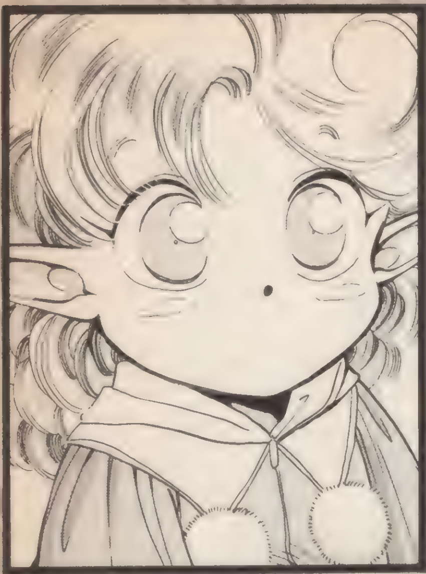
それにしても、アーマーなしじゃあいくらなんでも格好がつかないからと、長旅の道々、苦労して竹アーマー



トラップ

職業・盗賊
種族・人間
年齢・17歳（今回の外伝時は15歳）
身長・177cm
体重・59kg
目の色・明るい茶
髪の色・赤がかった茶

盗賊団の跡取り息子。自己中心型のギャンブル好き。寝起きの悪さと、逃げ足の早さは天下一品。毒舌ではあるが、現実を見すえた決断力は大したモノ。クレイとは幼なじみ。



を自作したんだという。黒く光って見えるのは、上からジウルの実の渋皮を何度も何度も丹念にこすったからだそうで。
うううう、なんて、なんて……。
それにしても、つくづくトラップってひどいヤツだなぁ！　もう。
それじゃ完璧に彼が悪いんじゃない。なのに、あんなふうにからかったりして。反省の色ゼロ！　だよね。
わたしはひとごとながら、トラップが許せなくなって、
「ひどいわね。あんまりだと思うわ！」
思わず、そういってしまった。
すると、
「そうそう。あんな最低な奴、ちょっといないぜ」
クレイもきっぱりと同意した。
なのに、木の上からは「ケッケッケッケ……」という変なトラップの笑い声。
「ぜーんぜん、応えてないみたいね」
木の上を見上げながら、わたしがいうと、
「そう。まぁー、それがトラップだからさ！」
クレイはそういってカラカラと大笑い。
なんだ。ちっとも怒ってないじゃない。

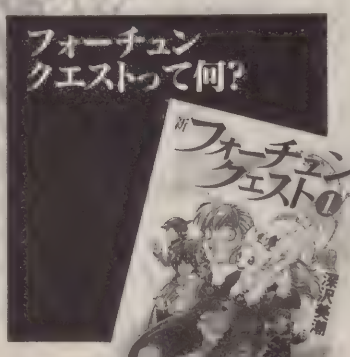
6

夕暮れ。細くクネクネと曲がりくねった森の中の道が歩きにくくなってきた時。
先を歩いていたトラップが、ふっと立ち止まった。
「どうしたんだ？」
クレイが聞くと、
くるっと振り返ったトラップ。しばらく目線を森のどこかにさまよわせた後、クレイにいった。
「何か変な音がした」
「モンスターか!?」
緊張した声でクレイが聞き返す。
「わかんねー。とにかく、あんたらはここで……いや、この木のかげあたりに隠れててくれ。おれ、ちょっくらようす見て来る」
「ＯＫ！」
トラップはクレイの返事を背に、素晴らしいスピードで、来た道をもどっていった。あんなに走っていくのに、足音がほとんどしない。
「さすがは盗賊団の跡取り息子ね。口や態度は悪いけど」
「うん。さっきも君たちの叫び声に最初に気づいたのは奴なんだよな。おれにはぜんぜん聞こえなかったから。やっぱ特殊な技能もってんだろう」
へぇー！
あの時って、わざわざわたしたちを助けに来てくれてたんだぁ。
そんな態度、ちらっとも見せないんだもんな。照れ屋なのかも。
わたしはちょっとだけトラップのことを見直した。
で、でも。
そのトラップが察知した変な音っていったい何だろ？
何事もなかったらいいのに。また、ゴブリンやスライムや……他の変なモンスターたちだったら……。
いくら今度はルーミィと二人っきりじゃないとはいえ、歩き通しのわたしたちには彼らとまっとうに戦う体力なんかない。
実をいうと、足だって鉛みたいに重くって。おまけに靴ずれができちゃったみたいで、歩くたびにズキズキするんだよね。
でも、もっと遠くから歩いてきたクレイたちのことを思うと、そんな弱音いえないし（いったら、きっとあのトラップのことだ。例の「あまい、あまい、あまい！」の連続攻撃、一緒に行くのはイヤだなんていわれちゃうかもしれない）。
「パステル、疲れただろ」
黙りこんでいたわたしに、隣に立っていたクレイが声をかけてくれた。
わたしの考えたことがわかったのかと、びっくりしてしまった。
「う、うん。ちょっとね。でも、クレイのほうこそずっとルーミィをおんぶしてるんだもん。荷物も重そうだし、疲れたでしょ？」
「まぁ、ファイターは体力勝負だし。いい訓練になるよ」
わたしが感心するのは、こんなに優等生的な答をいっておきながら、クレイがいうと、本当に心からそう思って、ただありのままをいってるように思えることだ。嫌みなかんじが全くしない。
だから、ついついこっちも「そっかぁ！」なんちゃって、安心してしまうけれど。よく考えたら、やっぱりこれは彼の思いやりなんだよね。
わたしがひそかにクレイのことを尊敬している理由というのは、実をいうと、こういう部分があるからなんだ。

しばらくして。やっとトラップが走ってもどってきた。
「おい、ヤバイぜ。ヤバイのが七、八人はいる」
「なんだ。山賊かなんかか？」
「いや、あれはゴブリンだ」
「ゴブリン!?」
わたしがつい大声を出してしまったら、
「バカッ!!」
トラップがわたしの口をふさいだ。
「奴ら、すぐ近くまで来てんだぜ。勘弁してくれよ！」
「う、うん……」
クレイは早速ルーミィをしっかりおぶいなおし、
「彼女たちがきのう見た奴らかな」
「さあね。ともかく、長居は無用だっつーこった」
「了解」
クレイとトラップは目顔で合図。
「あんたも足ぃキツイかもしんねーけど、頼むぜ」
トラップが珍しく優しいことをいってわたしの肩をポンと叩いた。
「じゃ、行こう！」
クレイの合図とともに、わたしたちは馬車道にもどり、全速力で走りだした。
すっかり暗くなってしまった道の先は何も見えない。
振り返ってみたが、後ろもまっ暗。
森は無気味なほど静かで、四人の苦しげな息遣いだけが聞こえた。
でも……。
わたしは重くてズキズキ痛む足を引きずりながら、思った。
たったひとりで旅立ったわたしだったけど。
ルーミィ、そしてクレイとトラップ。いつのまにか四人になっている。

END

フォーチュンクエストって何?

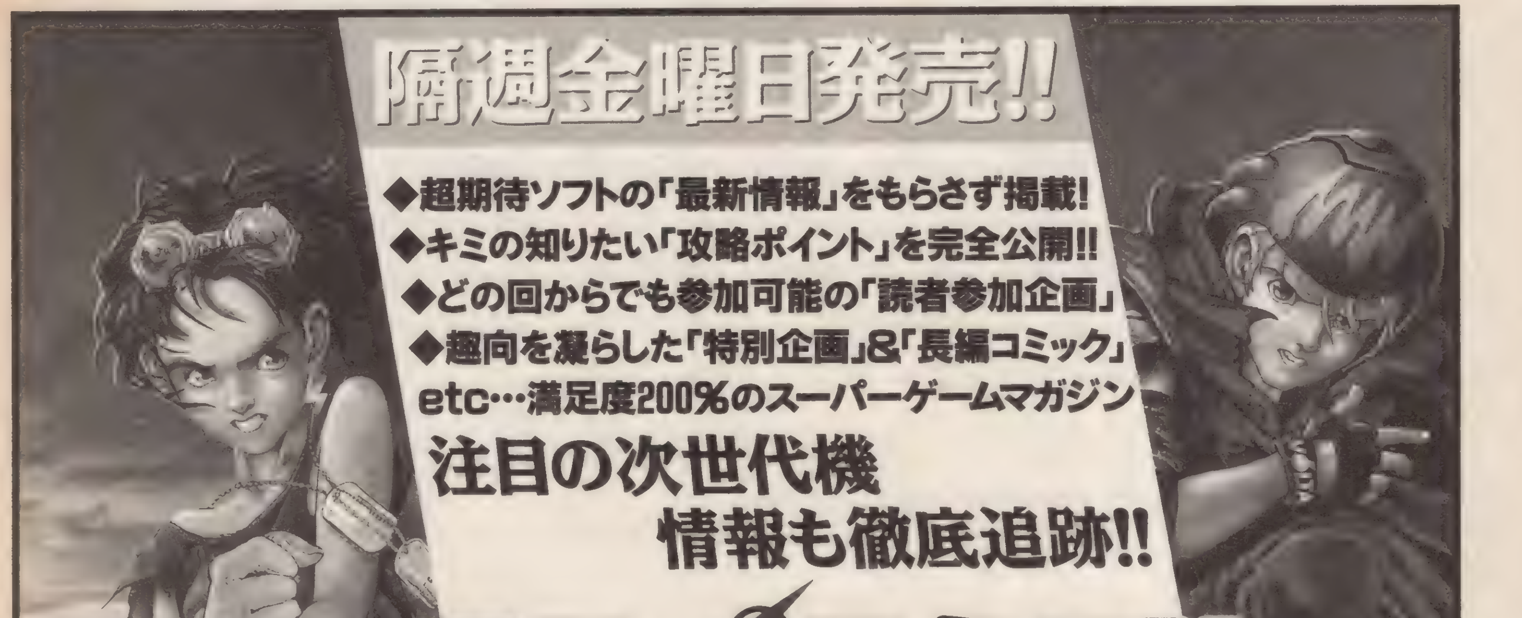


とまぁ……今回のお話をここまで読みきった人はもうおわかりだと思いますが、「フォーチュン・クエスト」には本編が存在します（外伝なんだから、当たり前ですね）。興味をもった人には最新刊、「新フォーチュン・クエスト」第1巻・白い竜の飛来した街を読むことをおすすめしちゃいますです！　今回の外伝でちらっと登場したクレイの実家の伝統のある騎士一族やトラップの実家の盗賊団などの謎（？）がバリバリ明らかになる最新版。メディアワークス電撃文庫から600円で好評発売中だよん！




Dengeki Comics
フォーチュン・クエスト
①夢のなかの王女
②ツミレの花咲く里
COMIC 迎 夏生 STORY 深沢美潮
パステルたちが、いろんな事件に
巻き込まれちゃって大冒険。
迎夏生による待望のコミック化!!
(A5判・定価各980円)
電撃文庫
新フォーチュン・クエスト
Fortune Quest
①白い竜の飛来した街
著/深沢美潮 イラスト/迎 夏生
あの6人と1匹が帰ってきた!
お待たせのセカンドステージがスタート!!
(A6判・定価600円)
②巻
95年初夏発売予定!!
キットンからの手紙を
受け取ったパステルは、
彼を助けるために
エベリンへ向かう……。
電撃文庫
フォーチュン・クエスト
ダイスをころがせ 公認ファンブック
フォーチュン・チーム編
バンプレストから発売された
スーパーファミコンソフトを、
思いっきり楽しむためのファンブックだよ。
(A6判・定価760円)
BUTAMAN ANMAN
Welcome to
"Fortune Quest" World
Dセレクション
迎夏生画集1
フォーチュン・クエスト
フォーチュン・クエストの名シーンが蘇る!!
大人気『FQ』の名シーンの
イラスト満載の
オールカラーで贈る、
迎夏生画集第1弾!
(A4判・定価2800円)
DENGEKI SOFT
ボードゲーム
フォーチュン・クエスト
ようこそ!モンスターの巣窟へ
モンスターと戦ってレベルアップ!
『FQ』のみんなが繰り出す
爆笑イベントがいっぱいの
ボードゲーム。
(税込価格4800円)
FU FU FU…♡
Dセレクション
フォーチュン・クエストRPG
製作快調!!
シンプルでおもしろいテーブルトークRPGで、『FQ』の世界を冒険しよう! システムもカードもバージョンアップしてるから、楽しみに待っててね。
発売/主婦の友社 発行/メディアワークス
ご注文はお近くの書店へ
お問い合せ●03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433、メディアワークス編集部)
※定価はすべて税込みです。


次世代ヒーロー&ヒロイン発進基地(ステーション)!
毎月27日に元気玉どか〜〜んと発射!!
銀河戦国群雄伝ライ 真鍋譲治
おうっ!!
敵旗艦轟沈!!
銀河を攻め獲れ、ライ!! 戦国ヒーロー快進撃!
悩殺コスチュームで出し惜しみナシ!!
セクシーヒロインデュオ参上!!
爆れつハンター
原作/あかほりさとる 作画/臣士れい
◆その他超絶技巧の連載陣◆
魔狼王烈風伝 沢田 翔
エンジェルアーム 衣谷 遊
緋翔伝 幾千の月のかけら 夢来鳥ねむ
真サムライスピリッツ しろー大野
エルフを狩るモノたち 矢上 裕
遺伝子ウィルス蔓延!! 街は悪鬼の巣くう魔都へ!!
バトルアクションヒーロー立つ!!
DNA戦争 マイトレーヤ
原作/舞坂 洸 作画/石田 走
宇宙の平和を守る無敵のスペースヒロインはなんと現役中学生!?
スターピンキーQ
原作/眠田 直 作画/只野和子
ひとめ惚れの少女、でも正体はまだ10歳の不思議な子供!?
ほのぼのファンタジーの傑作! 元気いっぱいのヒロインに夢中!!
ワンダル・ワンダリング! 迎 夏生
月刊電撃コミック
ガオ!
創刊2周年(2月)号は12月27日(火)
特別定価450円(税込)で発売!


隔週金曜日発売!!
◆超期待ソフトの「最新情報」をもらさず掲載!
◆キミの知りたい「攻略ポイント」を完全公開!!
◆どの回からでも参加可能の「読者参加企画」
◆趣向を凝らした「特別企画」&「長編コミック」
etc…満足度200%のスーパーゲームマガジン
注目の次世代機
情報も徹底追跡!!
電撃スーパーファミコン
第21号大好評発売中!◆第1号12月22日発売!

開発者いわさきひろまさが吼える

PSはF１マシン級だ！

　新しく発売されるゲームマシンにアーケードマシンからの移植はつきもので、プレイステーションにも『リッジレーサー』や「極上パロディウスだ！』、はたまた『雷電プロジェクト』など、かなりの数が予定されているよね。

　じゃあ、どうしてアーケードマシンからの移植なんだろう？　それには二つの理由がある。一つは当然「ゲームセンターのあのゲームが、家で遊べる」ってこと。これは当然うれしい。だけど、もう一つの理由はそういう直接的な理由とはちょっと違う。「性能の誇示」なのだ。

　アーケードゲームってのは車で言えばＦ１の世界。性能のためならもうなんでもアリのムチャクチャな世界で、ゲームに必要なら専用ハードを（設計し）搭載し、可動筐体にし、途方もない量のＲＯＭを積み、特殊な音源を積み……それこそもうどんなことでも許されてしまう。だから、アーケードの世界ってのは、たとえ一瞬家庭用マシンに追い付かれることがあっても、また開発競争して、たちまち家庭用マシンを大きく引き離してしまうわけだ。

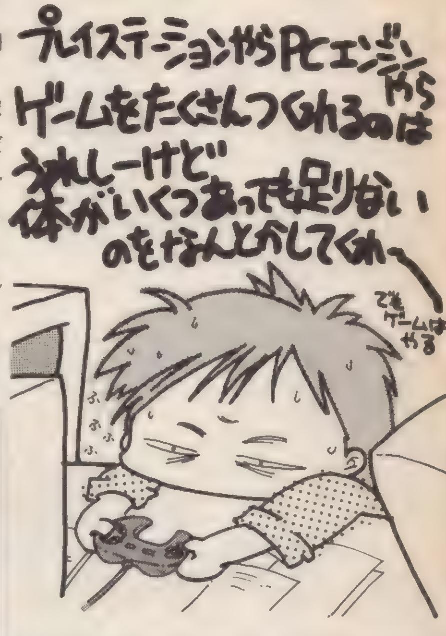
　だからこそ、そのＦ１の世界であるアーケードマシンにどれだけ似たソフトが出せるのかってのは、発売された新しい家庭用ゲームマシンのステータスの一つになるわけだね。車で言えば「どこそこのラリーで優勝した！」とか「Ｆ１の技術を応用した！」っていう売り文句と同じようなものだろうか。

　そして、最新鋭のスパルタンなスーパースポーツカーがＰＳってわけ。さすがに最新鋭なだけあって、性能はちょっと古い半端なアーケードマシンを遥かに上回るし、最新のゲームでも少しいろいろ（？）やれば、今までのマシンとは比較にならないぐらいアーケードに似せられる。つまり１年前のＦ１マシンて感じかな。

　まったく本当に、これから先が楽しみな、とんでもなく凄いマシンが登場したものだ。

プロフィール

ＰＣエンジンで「天外魔境II」などの名作を手がけた腕利きのゲーム開発者として知られる。現在ＰＳのソフト２本を開発中で超多忙。



イラスト／あいざわひろし

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

かまやんの「ゲーム業界大人の話」

初期ハードはおトク!!

　もうプレイステーションは買いましたか。この本を手にしていらっしゃる聡明な読者のみなさんのことですから、きっと発売日には本体を入手できる算段をしていらしたことと思います。都内では発売日が公表された11月上旬の段階で、大手小売店やデパートなどに予約が殺到し、あっという間に予約しめ切りとなる店が続出しました。予約を受け付けてくれる所を探して、歩き回った方も多かったでしょう。

　今回はなぜ品不足になったのかという裏事情をちょっとお話ししましょう。まず初回出荷の本体を手にした方は、相当トクをしたということからご説明しましょう。実はこの本体、このままではいくら売ってもソニーは全然儲からないのです。商品の価格は原材料費と開発費が原価になります。これに利益を乗せた価格が販売価格になります。普通の商品であれば、この数式からいくと７～８万円の定価になってしまうのです。ではなぜこんな価格で販売ができるのかというと、「安い価格で台数を伸ばして市場を押さえる」作戦なのです。数をたくさん作れば１台当たりのコストが落ちます。回路の簡略化や、過剰に品質の良すぎた部分のムダを削減することもできます。アンプやデッキといった家電製品でよく使われる手法ですね。

　見かけは同じでも、初期モデルは回路構成などに余計にお金がかかっている場合が多いのです。ですから、初期ロットはあまり思い切った数を作れないのです。もうひとつが流通経路の問題です。ＴＶゲームの流通は数年間で急成長したために、価格が崩れやすいなどの問題点も多かったのです。プレイステーションはこれを避けるために、独自の販売ルートを確立しようとしました。この整備が発売までに完了しなかったのも原因になっています。こうして初回出荷分が少なくなってしまったのです。

　どうです、苦労した甲斐があったでしょう？



プロフィール

[illegible]ヤマギワ[illegible]ホビー部主任。ゲーム業界のウラのウラまで知りつくしているというウワサも。[illegible]くに[illegible]画面の分析にはメチャ強[illegible]

イラスト　菅野博士

まんが＋秘密の座談会
プレイステーションはじめて物語

プレイステーションの性能が知りたい！　はじめて知る驚愕の事実！　まんが・岩瀬さとみ



普通の人は読まんでいいハードの話 その1

まずは、ＰＳの強力なグラフィック機能を支えるＭＰＵ＆ＧＰＵの解説から。ＭＰＵはＰＳの心臓部ともいえるチップで、汎用の32ビットＲＩＳＣプロセッサＲ3000をＰＳ用に特化したＲ3000Ａ（動作クロック約34ＭＨｚ・整数演算値30ＭＩＰＳ）をコアに、ＧＴＥ（グラフィックス・トランスフォーメーション・エンジン）「ポリゴンの頂点座標を算出するジオメトリプロセッサ」と、ＶＤＥ（ビデオ・デコンプレッション・エンジン）「ＪＰＥＧＩ（ジェイペグ・ワン）規格で圧縮された静止画像データを高速に解き、フルカラー、30フレーム/秒の動画再生をするプロセッサ」、７チャンネルのＤＭＡ（ダイレクト・メモリ・アクセス）コントローラ「ＣＰＵを介さずに、各プロセッサや外部バスとのデータ転送を行う機能」を、それぞれ132Ｍバイト/秒のバスでつなぎ、４つの異なる処理を並列に実行できる。そのほか、Ｒ3000Ａ用に４Ｋバイトの命令キャッシュと１Ｋバイトのデータ用ＲＡＭ「ワークメモリとして使える」を内蔵し、ＤＲＡＭコントローラ、16Bit&32Bitバスコントローラなどを１チップに集積してある。

ＧＰＵ（グラフィック・プロセッサ・ユニット）は、ＭＰＵとは別チップで、フレームバッファへ画像データ（ポリゴンや背景）の描画を行い、4000個のスプライトも制御（拡縮回転・変形）する。フレームバッファ方式なので、スプライトの横ラインの表示個数の制限もない。



普通の人は読まんでいいハードの話 その2

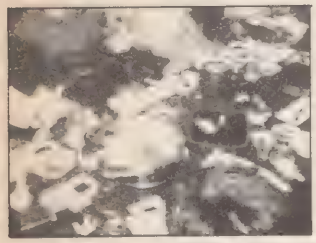
ポリゴンの能力は大きく分けて３つの処理能力で優劣が決まるといってもいい。ジオメトリ演算・レンダリング処理・フレームバッファメモリのスピードだ。ジオメトリ部（ＰＳではＧＴＥ）の処理は、頂点座標の変換・クリッピング・光源計算から成り立っている。１ポリゴンは通常、三角形（３頂点）や四角形（４頂点）から形成され、座標変換はポリゴンの初期データをもとに、視点の変更に合わせて頂点座標の位置を行並列演算で高速に変換していく。クリッピングは、画面からはみ出した部分（画素）を検出し、フレームバッファへ画面外のムダな画像データを描画しないようにする処理だ。光源計算は、フラット＆グーローシェーディングを行うための"輝度"を算出する機能。光源に対するポリゴンの各頂点の距離や角度を計算し、その輝度データをもとにレンダリング処理部でシェーディングを行う。

レンダリング処理は、ＧＴＥから輝度データにもとずく各ポリゴンのシェーディング処理とテクスチャマッピングなどを施し、フレームバッファへポリゴンの描画を行う（ＰＳではこの処理をＧＰＵが行う）。フラットシェーディングは、輝度データをポリゴンの面に対し単色で塗りつぶす機能。面の塗りつぶしだけで良いので、シェーディングが速い。グーローシェーディングは、各頂点の輝度データ（光源）を考慮しながら多階調シェーディングをする。そのため、フラットシ

※次の頁につづく

PS開発者覆面座談会

みんなにはないしょだよ……な怪しい企画覆面座談会。
はたしてPSを作ってる人の本音は？　どうかな？



——カニ喰いながら始まりました覆面座談会！　で、さっそくですがみなさん、PSってどうです？

A：スゴイですよ。超個性的。家庭用としてはとてつもない、まあSFCなんかと比べたらとんでもない。

B：欠点はあるけど。いくつかある解像度のうち、高解像度にすると、低解像度で可能だった「ポリゴンバリバリ」ってのが難しいっていう。

C：でもやっぱりスゴイでしょう。アーケードの大型マシンを目指してますからね。

D：従来のスプライトゲームマシンとは作りが違うので、ソフト制作が難しい……。作り方も次世代機(笑)。

A：概念は98に近いですよ。CPUは私のカンですけど大体、i486の25M程度のスピードだと思うんですよ。パソコンに比べると決して速くはない(でもかなりのスピード)んだけど、グラフィックの処理能力がムチャクチャ速いから、結果的に快適なゲームが作れる。

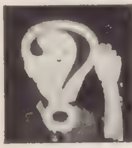
B：いままでポリゴンをやったことのないメーカーも作れるのはスゴイですよね。ポリゴンってプログラムが大変なんですよ。遅くなるし。でもPSのソフトってさりげなくポリゴンしてるでしょ？

C：さりげなくないのもある(笑)。

A：アーキテクチャー（構造)はパソコンよりですね。元々パソコン系だったからかもしれませんが、私はPSが全面的に好きです。開発機材は安定してるし、ツールはバージョンUP早いし。単純に最高性能が好きってのもありますけど。

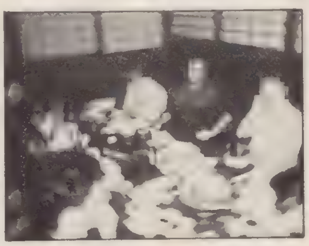
B：ぼくも最初はただただスゴイと思いましたね。最近ではマシンの特色を生かしたゲームを作ればいいって気がしてるんで、PSが一番好き！　とは言い切れませんけど。

C：サウンドは一番作りにくいですね。史上最も作りにくいと言われたSFCより作りにくいです。他の部分はともかくハード的に作りにくいという。ハード開発者が「ゲームの音楽はこの程度でいいだろう」と思ってるレベルが低いっていうのかな。今の開発環境だとCDオーディオの方が開発が超ラクなんだもん。基本性能が今までのマシンよりは高いからいいといえばいいんだけど(笑)。



Aさん：プログラマー。元はパソコンでゲームを作っていたらしい。PSに惚れてる。

D：絵でいえば、ワークステーションに比べてポリゴンのエッジが荒いのが気になるなぁ。専門的に言うと演算を整数で行っているんで誤差がでるんですよ。そのせいで気をつけないとテクスチャーが欠けたりしちゃう。家庭用マシンとしては十分だけど。グラフィックにBG（バックグラウンド・背景など）という概念がないのもこれまでのノリでゲームが作れない大きな原因ですね。





Bさん：ゲーム企画。どんなハードでも楽しいソフトは作れるってのがポリシー。

C：基本的に、ツールを作っている人がゲームを知らない感じがするんですよ。最初、ソニーの公開した言語のライブラリだけでやってくれと言われたって話も聞きました よ。でも遅くて、使えないって評判。

A：でもフォローはしてますよ。ソニー製のツールは確かにいまいちなモノもあったけど、サードパーティの作ったツールや関数も制作環境にフィードバックしてくれるから。

B：まあ、その辺ってこれまでのコンシューマ制作業界には無いオープンさですよね。

D：まあ、確かに特に特別なモノが欲しくないならツールを作らなくていいのは良いですよね。

——未来はどうでしょう？

C：まずメインメモリが少ないのが問題になるでしょう。アーケードからの移植をしようとすると、とくにメモリが勝負だから。増えていくばっかりだしなぁ。あっちの業界は(笑)。

D：表示するのが家庭用のテレビなのも移植の際には問題になるハズ。



Cさん：サウンド担当の方。PSのサウンドツールには一言ある。3DO購入希望らしい。

A：アーケードやパソコンのモニターは表示が格段に細かいですからね。実際そっちの方が絵はキレイだし。

——サターンと比較すると？

A：アーケードで「バーチャ」はやるけど…個人的にサターンのは「バーチャ」だと思えないからなぁ。しかもあれはセガの技術の粋を極めて作られてるワケで、始めっから性能を使いきってるソフトを出してしまったってウワサだし。そういうソフトが出てしまった以上自分で作りたいとは思わないですね。

B：サターンは「バーチャ」以外目立つのがないってのがツライ。

D：「バーチャ」は期待を超えてなかった。でも「リッジ」は超えてたってとこでしょうか？

C：セガはポリゴンで勝負するべきじゃなかったよなぁ。

B：ポリゴン以外ならPSもサターンもたいして変わらないだろうに。

C：動画再生は似たりよったり。

A：サターンの方が従来のゲーム制作方式で仕事ができる利点もあるし。

——でもPSの初期のソフト数って多いですよね？

A：ゲーム業界には任天堂の強気がキライっていう人間が多いから。だから頑張ってるんでしょう(笑)。

D：ソニー自体も昔、PSと同じ名前の機械で恨みがあるし(笑)。

B：ツールが充実してきたのと、ソニーのバックアップもソコソコしっかりしてるのが一番の原因ですかね。



Dさん：グラフィック担当。当然ポリゴンにもくわしい。「雷電」を待ちわびている。

C：開発機材が安いってのも大きいかも。小さいソフトハウスでも3台くらい買えるから。

——実際、自主制作ソフトなんてのは作れるんでしょうか？

D：制作にはインディとか使ってるから結局は高くなっちゃってるけど…工夫しだいではMACでもなんとかなるって話だからいけるかも。

——では最後にまとめをどうぞ。

B：ソフトが安いのはいいですね。ソニーはこの調子でガンバらないと。

A：光○が価格を上げるんじゃないかって心配してます(笑)。

D：「雷電」ができるんだからなんでもできますよ(笑)。

C：良く考えると、「リッジ」「雷電」が一緒のマシンで遊べるってのはスゴイことなんだよなぁ……。

普通の人は読まんでいいハードの話 その3

※前頁からつづき

ェーディングよりも時間がかかる。テクスチャマッピングは、シェーディングを施したポリゴン面に、テクスチャ領域（VRAM上)の画像データをはり付け、ポリゴン画素の傾きや大きさの変化に対応させながら、テクスチャデータを書き換えて表示する。テクスチャを貼ったポリゴンを拡大すると、テクスチャ画像も拡大されドットが荒くなるのはそのためだ。ちなみに、ハイエンドのCGワークステーションでは、アンチエイリアシングという特殊な輝度処理をすることで、テクスチャ画像もなめらかに表示できるよう工夫されている。また、レンダリング部は、Z値(各ポリゴンの奥行きデータ)をもとに、手前にあるポリゴン画素をフレームバッファへ書き込む処理も行う。このとき、フレームバッファに十分なスピードがないと、ポリゴン処理がとっくに終わっていてもフレームバッファに書ききれず、ポリゴンの表示能力が落ちてしまう。PSのフレームバッファは高速なため、36万テクスチャポリゴン/秒というCGワークステーション顔負けの表示能力を実現している。一方セガサターン(SS)は、フレームバッファのスピードがあまり速くないらしく(推測)、ジオメトリ演算能力の低さも足を引っ張り、ポリゴンの表示能力はPSほど高くない。3DOやPC-FXは、ジオメトリ演算をする専用チップがないため、ポリゴン表示はかなり不得意なハードといえる。



普通の人は読まんでいいハードの話 その4

最後に、ＰＳとＳＳのアーキテクチャ(設計思想)の違いをまとめてみよう。

ＰＳは今まで述べたとおり、ポリゴンの描画能力に優れ、かなりＣＧワークステーションのノリに近い3次元ハードといえる。ＣＰＵパワーも、今のところ次世代機 NO.1 だし、24チャンネルのＡＤＰＣＭ音源(ＡＤＰＣＭといっても、最近のＰＣＭアナライザーは性能が良いので非圧縮のＰＣＭとあまり変わらない)など…なんか無敵マシンのようだけど、欠点がないワケではない。じつは、次世代機の中でもっともＶＲＡＭの容量が小さかったりする(８Ｍビット)。このＶＲＡＭの少なさがどういう影響を与えるかは、あえて語りません。が、ハードに詳しい人なら一発で理解できる事だと思います。その点ＳＳは、ポリゴン能力は低くても、12Ｍビットという大量のＶＲＡＭを搭載し、ＢＧの多面化・拡縮回転＆スプライトの変形処理などに優れている。そういう意味でＳＳは、ＳＦＣやＭＤといった過去のマシンの流れを汲む、最強の２次元次世代機といっても過言じゃない(それにしても、何をもってして64ビット級マシンなのか…なんだかなぁ……)。とにかくＳＳは、ポリゴンでＰＳに勝るのは難しいので、今までのノウハウを生かしたソフトで勝負するしかない！ 第一、ポリゴンじゃないと面白いソフトが作れないってワケじゃないんだから。

郵便はがき

おそれいりますか
50円分の切手を
はってください

〒 1 0 1 - □□

東京都千代田区神田神保町
2－22－11　カンナビル

電撃PlayStation プレイステーション 編集部

創刊記念プレゼント①係　行

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　）

氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		

職業		1 小学3年以下　2 小4　3 小5　4 小6　5 中1　6 中2　7 中3 8 高1　9 高2　10 高3　11 短大・専門学校生　12 大学生・大学院生 13 予備校生・浪人　14 会社員　15 アルバイター　16 無職　17 その他

キリトリ線

P.9の電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】 その他

【7】

【8】

【9】

【10】 時期または理由

【11】 その他

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

キリトリ線

アンケートに答えて創刊記念大プレゼントをドカンと当てよう！

電撃PlayStation プレイステーション VOL.1 電プレ 愛読者アンケート

【1】今号の記事の中から、よかったもの3つを次の中から選んで番号で答えてください。

①特報・フォーチュン・クエスト　②特報・ときめきメモリアル
③特集・プリンセスメーカー3　④特集・ワンダラーショック
⑤特集・鉄拳　⑥特集・東京SHADOW
⑦闘神伝（ゲーム情報）　⑧リッジレーサー
⑨極上パロディウスだ！ DELUXE PACK　⑩ツインビー対戦ぱずるだま
⑪A：Ⅳ.evolution　⑫KING'S FIELD
⑬モータートゥーン・グランプリ　⑭クライム・クラッカーズ
⑮宝魔ハンターライム　⑯闘神伝（コミック）
⑰闘神伝（設定資料・ストーリー）　⑱闘神伝（開発者秘話）
⑲小説・フォーチュン・クエスト外伝　⑳電撃コラムス
㉑PSはじめて物語（マンガ＆覆面座談会）　㉒電撃ソフトステーションPart2
㉓PS周辺機器カタログ　㉔PSソフトメーカーアンケート

【2】今号の記事の中から、つまらなかったもの1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①高い　②ふつう　③安い

【6】この雑誌をどこでお知りになりましたか。次より選んでください。

①電撃ファミリーの雑誌広告で　②交通機関での広告で
③書店などで実際に見て　④知人から聞いて　⑤その他

【7】本誌以外に購入したプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②ザ・プレイステーション
③プレイステーションマガジン　④HYPERプレイステーション

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（9ページのプレゼントの記事を見てね）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年1月14日（消印有効）です。

【8】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃PCエンジン　②電撃王　③覇王
④ゲーム・オン！　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信
⑦必本スーパー！　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー
⑩PCエンジンＦＡＮ　⑪電撃スーパーファミコン　⑫ログイン
⑬コンプティーク　⑭ファミリーコンピュータマガジン　⑮3DOマガジン
⑯ゲーメスト　⑰その他

【9】今号の『闘神伝』のコミックの続編についてどう思いますか。

①ぜひ読んでみたい　②少し読んでみたい
③べつに読みたくない　④わからない

【10】プレイステーション本体を持っていますか（②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください）。

①持っている　②近く買う予定　③検討中
④まだいらない　⑤わからない

【11】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②３ＤＯ　③ＰＣ－ＦＸ　④スーパーファミコン
⑤ＰＣエンジン　⑥メガドライブ　⑦メガＣＤ　⑧ネオジオ
⑨ネオジオＣＤ　⑩その他

【12】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【13】プレイステーションでプレイしてみたいソフトを7ページのソフトスケジュールから選んでその番号3つを書いてください。

【14】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【15】プレイステーションというゲーム機への期待を書いてください。

【16】今後電撃プレイステーションでやってほしい企画があれば書いてください。

【17】電撃プレイステーションVol.1への感想、Vol.2に期待することがあれば書いてください。

おたより大募集!!

電撃ＰＳは創刊したばかりの雑誌なので読者の皆さまのおたよりが必要です。とくにウラワザの情報は大歓迎します。もちろんイラストやそのほかのおたよりもＯＫ、随時掲載していきますので、どんどん送ってくださいね。あて先は……〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル電撃ＰＳ編集部「ウラワザ係」または「おたより係」まで。

1995 WINTER 電撃 PART 2

Soft Station

新作ソフトをフルパワーでガンガン紹介している電撃ソフトステーション。後半は、より新しいタイトルに的を絞ってお届けする。こんなソフトがPSで出るの？　という驚きが続出のレアなネタ満載だぞ!!

雷電プロジェクト

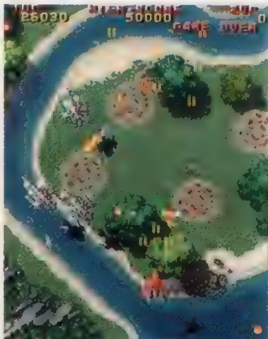
●ジャンル／正統派縦スクロールシューティング●メーカー／セイブ開発
●発売日／95年1月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／可（2人）

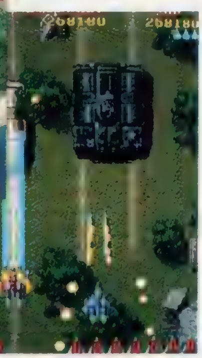
ココが違う PS POWERチェック!

ゲーム中の画面表示は下で紹介している２種類から選択できる。ところで、これらは別個に作成された訳ではない。実は、ノーマルモードはアーケードモードを90度回転させて縮小表示したものなんだよね。こんな力技もＰＳのパワーをもってすればラクラクできちゃうってこと。（イドム）

ゲーセンそのまま！ＩとⅡがカップリングで登場

世界中で多くのシューティング・マニアをトリコにした『雷電』シリーズがＩとⅡカップリングでＰＳに登場する。ゲーセンでプレイしたことのある人なら、この移植度の高さには驚いてしまうだろう。敵の出現パターンなどはもちろん、自機の動きや敵の爆発するグラフィックまでそのままなので、アーケードのゲーム基盤でプレイしている錯覚すら覚えてしまうほどだ。当然ながら２人同時プレイもバッチリ収録されているぞ。音楽は、ゲーセンそのままのバージョンとアレンジバージョンの２つが用意されているので、好きな方をセレクトしてプレイを楽しめるのもうれしい配慮だ。難しめのゲームだけれども、難易度設定もついているから、ぜひチャレンジしてみることをおススメするぞ。





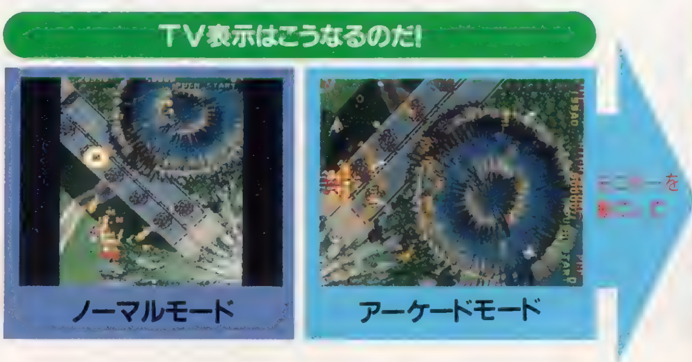
⬆➡上はパートⅡ、右はパートＩの写真。見ての通り、グラフィックや細かい動きまで完璧に再現されているのだ。

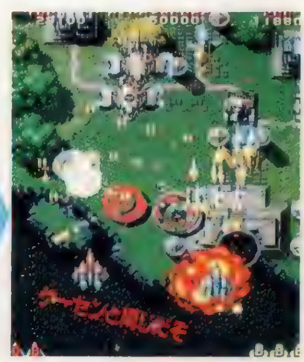


➡巨大なボスの重量感タップリの動きや凶悪な攻撃も、ゲーセンで味わった興奮そのままで体験できるのだ。

斬新な縦スクロールＳＴＧ表示システムに注目!

このソフトでは家庭用ゲーム機初の画期的な表示システムを採用している。２つの表示モードから好きな方を選べるけれど、どちらも画面比がゲーセンと同じなので、従来のような横画面で妥協した移植とは比べものにならない成功を収めているのだ。アーケードモードの時には、方向キーと自機の移動方向の対応を設定できるので、モニターを縦にした場合でも、とまどうことなくゲームができるぞ。





サイバースレッド

●ジャンル／3D対戦STG●メーカー／ナムコ
●発売日／1月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／ネジコン●多人数プレイ／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

業務用では2本のレバーを使って操作してたけど、このPS版はどうなるのか。平行移動や回転移動など、ビークルの操作性がカギとなるゲームだけに気になるところ。ところで、「リッジ」の異常に速い隠し○○には驚いたけど、「サイバー」もアレみたいな奴が選べたらいいな。　（マリー）

業務用のファンを熱狂させた対戦型STGが堂々登場!!

業務用で大人気だった興奮度200%の対戦型STGが、ついに移植!!　ナムコならではのポリゴンによる3次元映像が、家庭用ハードでどこまで再現されるか、という問題も写真を見る限りでは心配なさそうだ。しかもテクスチャー・マッピングにより、業務用を超えたリアルな質感が実現されているぞ。

このゲームは、速度・攻撃力・耐久力など性能が異なる6台のビークル（競技用バトルタンク）から1台を選び、敵ビークルと1対1で戦っていく。フィールド内の丘や障害物を利用し、マシンガンやミサイルで攻撃するのだ。通常の画面はビークルの後方から見たものだけど、コックピットから見た画面に視点切り替えすることも可能。臨場感あふれる白熱のバトルが味わえるぞ。また、ウレシイことにPSオリジナルの要素も盛り込まれるらしいので発売を楽しみに待っていよう。



⬅テクスチャー・マッピングにより、各ビークルのデザインがより美しくなっているのだ。



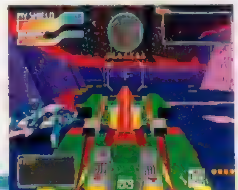
⬅6機のビークルから、好みの機体を選ぼう。マディソン・ホークが乗り込む「ファイアーボール」は、バランスがいいぞ。

アイテムを使え!!



⬆フィールドに配置されたアイテムは、必ず取ろう。とくにミサイルの補充は重要なのだ。

情け無用のデスマッチ!!





⬆➡むやみに撃ちまくるだけでは勝てない。サイドに回り込んで敵の攻撃をかわし、確実に撃ち込め。

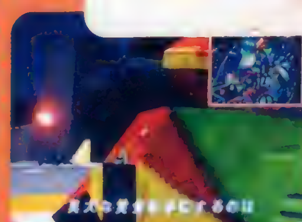
戦いの舞台へ誘うオープニングデモ!!



⬅闇の支配者が主催する戦闘ゲーム。まさに過酷な戦いだ。



➡画面の美しさは天下一品。デモだけでも楽しめる?



⬅ミサイル発射のシーン。業務用以上の迫力だ。



➡ビークルが攻撃を受け、大きく宙を舞うデモならではのカット。

2P 対戦で強くなれ!

『サイバースレッド』といえばなんといっても2P対戦。このPS版では、上下2分割の画面で熱い戦いが繰り広げられるぞ。業務用の興奮が、家庭で再現されるなんて、シ・ア・ワ・セ。



⬅上が1P側、下が2P側の画面だ。コンパクトにまとめられているぞ。

スターブレードα

●ジャンル／3DSTG●メーカー／ナムコ
●発売日／2月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

アーケードに登場した頃は、移植不可能だと思っていたのに、ついに完璧に移植されてしまうんですねぇ。しかも、テクスチャーを張ったモードまであって、これを機会に大画面モニターが欲しくなってしまった。次はイージーモード（笑）がある『ソルバルウ』をお願い。（ソルバルンパ）

アーケードの感動を超えたテクスチャーモード大公開!!

広大な宇宙空間でのリアルな戦闘が話題を呼んだ3Dシューティング「スターブレード」。このPS版はアーケード版を忠実に再現した「ノーマルモード」とアーケード版の映像にテクスチャー・マッピングをほどこし、細部まで描きこまれた「テクスチャーモード」の2つのモードでプレイできるぞ。今回紹介する「テクスチャーモード」の画面は、まだ完成版ではないとはいえ、かなりのクオリティだ。PSの性能とナムコのCG技術が見事に結合したリアルな映像は必見だぞ。

ジオソード発進！アステロイドベルトに突入!!



➡最新鋭戦闘機「ジオソード」発進。広大な宇宙空間へと旅立つシーンだ。



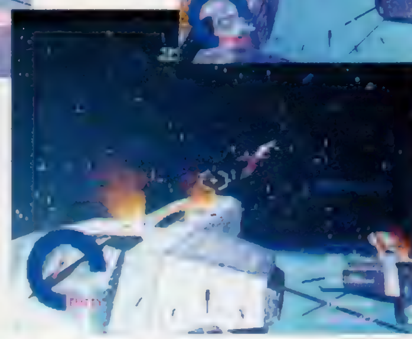
➡敵の戦艦に接近するシーンは「スターブレード」の見どころのひとつだ。



➡最初にプレイするのは、どっち？やっぱり「テクスチャーモード」かな。



⬅発進直後、敵の小編隊が接近。戦いの火ぶたは切られた。

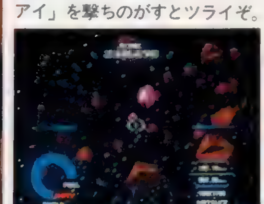


⬅自機は決められた飛行ルートを進んでいくので、敵の出現パターンを覚えて早めに攻撃しよう。

業務用をしのぐリアルな映像!!

アーケードでプレイした人はもちろん、初めて見る人でも、この質感のある画面は一味違うと感じるはず。細部のディテールまではっきりわかるこの映像は、まさに驚異的だね。今回はここまでだけど、クライマックスの巨大戦艦アイスバーグがどうなってるか、早く見たい!!





⬅⬇敵の攻撃が激しくなる隕石地帯だ。中央に見える「ロックアイ」を撃ちのがすとツライぞ。





⬆➡テクスチャー・マッピングによって、細かく描きこまれた戦艦の表面を見よ。大画面モニターで見てみたい映像だね。

爆炎を抜けて…



⬆戦艦から吹き出す炎の美しさ。CG技術には定評のあるナムコだけに、期待は裏切らないぞ。

コマンダー出現!!



⬅ライバルにして、ラスボスの敵指令担「コマンダー」。小編隊とともに、何度も登場してくるのだ。

実況パワフルプロ野球'95

●ジャンル／野球ゲーム●メーカー／コナミ
●発売日／12月22日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

基本的にはSFC版の移植なんだけど、PSで出るからにはどこかが違う！　130試合まで組めるようになったペナントモードや、クリアーになった実況音声。さらに、RS（レスポンスサウンド）システムによる臨場感のアップなど、選手データの更新以外のパワーアップがすごい。（教授）

あのスタジアムの興奮がキミの部屋に!



既存の野球ゲームに、バリバリの実況アナウンスとストライクゾーンの高低を採り入れ、野球ファンのハートを根こそぎつかんだ『パワプロ』が、最新の選手データ（シーズン終了時）を引っさげてPSに登場だ。ゲームモードの種類こそSFC版と変わらないが、PSのサンプリング音を使用したクオリティの高いサウンドは、耳もびっくり涙モノ！　アナウンサーの実況や観客の歓声など、球場の雰囲気がビシバシ伝わってくるぞ。今年の暮れは『'95』でハマろうぜ！



⬅アナウンサーの実況・球場の歓声が、今にも聞こえてきそうだよね！


野茂のトルネード投法も忠実に再現


⬅RSシステムは、PSの音源能力があってこそ実現したのだ。

RSシステムにも注目!


⬅実況＋それぞれの場面に応じた歓声などが、リアルタイムに鳴り響く！

TV中継さながらの臨場感!

対戦モードで友だちと盛り上がれ!

勝てば天国、負ければ地獄。これは対戦プレイの掟だよね。負けたって、「次こそ勝ってやる！」という心意気で、自分の腕にさらなる磨きをかける。これが対戦モードで自分を強くするヒ・ケ・ツなのだ。負けた数だけ強くなるって…ネ。

ゲーム設定


⬅難易度や風の有無などを設定するモード。

球場セレクト


⬅11球場を選択可能。ドームは風の影響なし。

チームセレクト


⬅自分のごひいきチームを選ぶのがベター!?

スタメン変更


⬅選手の好不調を考えてスタメンを組もう。



SFC版とはひと味ちがうぜ！

ペナントモードがさらに強化!

PS版では、ペナントモードが130試合まで組めるようになっている。しかもメモリーカードがあれば、全選手の成績を試合終了時にセーブできるのだ。

うぉ〜 130試合組める


⬅本物さながらに130試合まで組めるのは、うれしいよね。

Victory Zone
ヴィクトリーゾーン

●ジャンル／リアルパチンコシミュレーション●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年1月13日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数対戦／不可

ココが違う PS POWERチェック!

ポリゴン処理の速さで知られるプレイステーションならではのシミュレーションソフトだ。玉の跳ね返りや、クギのからみなどもリアルで、大人のパチンコファンも納得のデキになっている。「スーパーコンビⅠ」など、実在の台に出会えるのもファンにはうれしい。　（いしした）

ポリゴンパチンコであの台がキミのおウチに

パチンコファン待望のポリゴンパチンコシミュレーションソフト、それが『ヴィクトリーゾーン』だ。パチンコ台の盤面に打ち込まれたクギや風車、デジタルルーレットや羽根ものなどの役物もすべて３Ｄ画像でリアルに表現されている。玉の打ち出しの強弱の設定だけでなく、連発速度の調整もできるので、じっくり攻略できる。

用意されたパチンコ台は、往年の名機・三共の「スーパーコンビ」を始めとする実在の機種10台と、オリジナル９台の合わせて19機種が登場。また、オリジナル台の製作もできるので、自分の理想の台で遊ぶことも可能だ。



⬆⬅玉の跳ね返りも本当にリアル。ハンドルの固定もできるぞ。

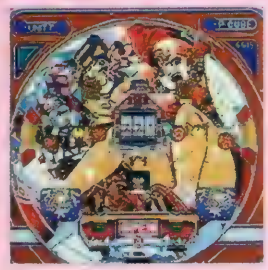
ケーキがそろってフィーバー



⬆セブン機のルーレットの中には、こんな絵柄の物も。ＢＧＭは、本物の有線みたいでパーラーにいるようだ。

自分の好きな台で勝負

セブン機



ルーレットが揃うと、大当たり。現在主流のパチンコ台セブン機。

一発台



大当たりすると一発で打ち止め。現在は規制されている機種だ。

権利物



小さな当たりを繰り返したり、大当たりしたりと味わい深い。

ハネ物



基本はやはりこの台。初めての人はこれから攻略しよう。

視点を自由に変えてクギチェック

パチンコ台を攻略するときに一番大事なのがクギのチェック。このゲームでは盤面を自由に拡大縮小できるし、視点の角度を360度変えることも可能だ。本物のパチンコ台でも見ることのできないような角度からでもしっかりチェックできるぞ。もちろん視点の変更は、打つ前だけでなく玉を打っている最中でも可能だから、どういうクギの時にどちらにはじかれるかなども直接見て確認できる。

基本的に、クギが上を向いていると玉がからんで入りやすいということを覚えておこう。また風車がある場合は、その傾きと逆方向に玉が流れるのだ。



⬅自由に視点を変えることができるから、クギの１本ずつのチェックも可能。クギの上がり具合や方向で、玉の流れる道がある程度決まるぞ。



➡スタートチャッカーを守るクギは注目ポイント。ここのクギが下がっている台の攻略は、かなり難しい。また、間隔の広い狭いも重要だ。

出玉データもしっかりチェックだ!!

パチンコには波としかいいようのない出玉のむらがある。そのあたりもしっかり再現した『ヴィクトリーゾーン』では、自分の出玉のチェックも怠れない。

時間とともに、持ち玉がどのように変化したかグラフで見ることができるから、時間や得意の機種などがわかるのだ。



⬅中盤ちょっと落ち込んだが、しっかり取り戻したぞ。

ツインゴッデス

ココが違う PS POWERチェック!

なんと言っても実写取り込みキャラの動きがスムーズ!! ピンクサターン(ちょっとマニアック)ばりのギャル3人が画面狭しと大暴れするぞ。でも必殺技の撮影現場はすごかっただろうな…。女の子が泣きながら「そんなのできませんっ」とか言ったりしてね(笑)。一見の価値はアリ!!(DAI)

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／ポリグラム
●発売日／12月22日●価格／¥7,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

実写VSアニメの対戦格闘だ

「キミキミ、そこは笑うシーンじゃないでしょ？」と言われても、ついつい笑ってしまうゲーム画面。なにしろ実写キャラは全員コスプレギャル、対するアニメキャラは相手を小バカにしたよーなモンスター達…。が、実際やってみると…やっぱりおかしいのだが、それはともかく!! しっかりした作りの対戦格闘ゲームに魔法とアイテムの要素も加わり、新しい面白さになってるぞ。得点＝「お金」としてアイテムを買い揃えたり、ハンディキャップとして最初の所持金を変えたりもできる。特に「負けた…」と思った瞬間にＨＰを最大まで復活してしまう「お守り」の効果は絶大だぞ!!

操作は簡単

方向キー＋２ボタンでほぼ全ての技が出せ、とりあえず「昇龍拳」を入れたら必殺技が出た…的なわかりやすい操作性。一方、選択と実行のみで使えるアイテムと魔法。それゆえ大技が飛び交うハデなバトルが展開するぞっ!!

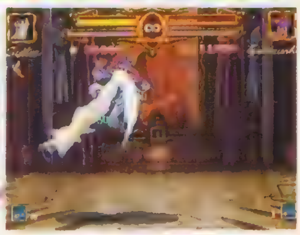


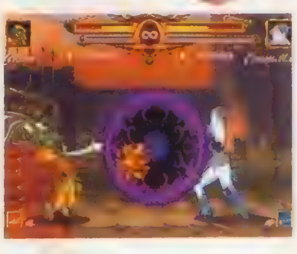
⬆これがヒップアタックだっ!! こんな技でトドメをさされた日にゃあ…ちょっとうれしい、もとい恥ずかしいぞっ!!

斬新なシステムもいっぱい

この世界でも「お金は力なり」

ＨＰ回復の「ポーション」を始め、死んでもすぐに甦ってしまう「お守り」といったアイテムや、数々の使い捨て魔法がお店で購入できる。ただし持ってるだけじゃ効果はない。うまく使わなきゃ…。





脅威の「ブラックホール」だ!!

魔法にはコマンド入力が必要で、かつＭＰも消費する攻撃魔法と、お店で買える使い捨て魔法がある。ともにかなりの攻撃力だが、吸引魔法「ブラックホール」で無力化される。駆け引き駆け引き…。

個性的な8キャラクター

主人公ペア



VS

悪の組織(笑)



見ての通りの超個性的キャラクター達!! なのに世界観はしっかりしているので、結構すんなりと入り込めるぞ。また実写キャラが、当然ながら現実的な動きのみなのをフォローするかのように、アニメキャラが実にイイ動きをする(笑)。いや、笑うところじゃないんだぞ…。



麻雀ステーション MAZIN ～麻神～

マジン

●ジャンル／麻雀●メーカー／サンソフト
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!
マジでリアルです。これは保証できるよ。画面の視点移動とか、手の動きとか、なかなか見せつけてくれますぜ～。ポリゴンもテクスチャーマッピングされてるから、カクカクしてないしね。だから、登場するおねーちゃんキャラもなかなか美人でグーです（笑）。（バッソ中里G）

麻雀＋ポリゴン＝PSで実現する未来派マージャン

麻雀ゲームにポリゴンって、なんだかピンとこない印象があるよね。だがそれを見事にドッキングさせたのが、この『MAZIN』なのだ。このゲームの注目はやはり、雀士のグラフィックだけでなく麻雀牌までもがポリゴンという、今までにないグラフィックだろう。ポリゴンを使うことによって、画面の視点や雀士の動きなどが実際の麻雀に極限まで近づいているぞ。

しかし中には「リアルさよりも、麻雀の強さが大事」という人もいるはず。しかしご安心あれ！『麻雀悟空』などを手掛けているシャノアール社のルーチンにより、その思考の確かさは保証付き。ヤワな実力では返りうちにあってしまうのは必至なのだ。流行のポリゴンを使いながらも大事な麻雀はしっかり設計の、プレイヤーのことを考えたゲーム。それが『MAZIN』だ！









ポリゴンが コンピュータ雀士に 生命を与えた!!

テクスチャーマッピング機能により、雀士たちはポリゴンとは思えないほどのキレイなCGで表現。しかも彼らは、ただ麻雀を打つだけではない。勝負前にやる気マンマンなポーズを取ったり、流局で考え込んでみたりと、誰もがみんな、すっごく感情豊かな雀士たちなのだ！麻雀ゲームの最終形態とも思えるほどのこのバーチャル麻雀は、きっとキミをトリコにする！

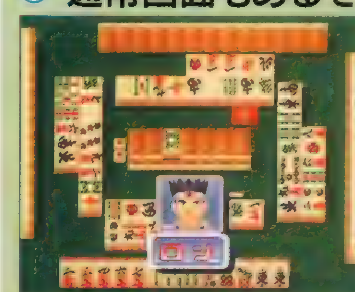
麻神に挑め!!

ストーリーモードは、麻雀の神・麻神からの挑戦を受け、時空を超えて集まった雀士たちが麻雀トーナメントで戦うというもの。勝ち残った者だけが、最強の麻神と戦うことを許されるのだ！



⬅これぞ麻神様ご近影なり。麻雀の神様というだけに、強いです。

通常画面もあるぞ



⬅オーソドックスなトップビュー。純粋に麻雀をしたいならコレだ。

TAMA

●ジャンル／インタラクティブアクション●メーカー／タイムワーナー インタラクティブ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココが違うPS POWERチェック!

まさにこの欄を書くため、もしくはPSのポリゴンの能力を宣伝するために作られたゲームだ。とにかく、それが当たり前であるかのようにポリゴンが拡大縮小回転しまくる。惜しむらくはエディットモードがないこと。『闘神伝』では無理でも、このゲームなら付けられたのでは…？（DAI）

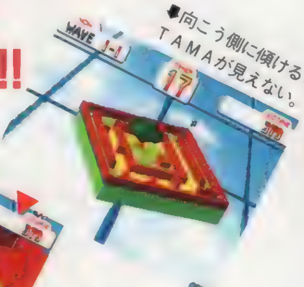
昔なつかしい最新ゲームだ!!

昔、まだゲームボーイどころかゲームウォッチも無かった時代、遠足によく持っていった「新幹線ゲーム」、ゴールは「博多」…、はっ、しまった、ついノスタルジーにハマってしまった…。とにかく!! そんな超アナログ(悪い意味ではない)なゲームが最新のポリゴン技術を駆使してPSに登場!! もちろん舞台も「新幹線」ではなく、いわゆる「中世騎士道」的な世界だ。ルールは簡単。主人公であるTAMAのいる世界自体を傾けたり回したりして、TAMAをスタート地点からゴール地点まで転がすのだ。もちろんビデオゲームならではのトラップもいっぱいあるし、単純ゆえにハマること間違いなしの1本だぞ!!



◆トラップのひとつ「スプーン」。乗って空中に飛ばされる感覚が妙に気持ちいい…。

地面を傾けて回してあげくに拡大縮小っ!!



◆向こう側に傾けるとTAMAが見えない。



◆それは拡大しても同じことだ。さてさて…。



◆こちら側に傾けてみよう。見える見えるっ!!



◆さらにLRで回転! TAMAが転がるぞ。



◆そしてゴールだ。前半はこれで行けるぞ。

ここでちょっとしたコツを。世界を向こう側に傾けているとTAMAを見失いやすい。そこで世界は常にこちら側に傾けておいて、LRでグリグリ回すことでTAMAを操る。前半のステージはこれだけでクリアできるぞ(坂を除く)。もちろん自在に操れるのがいちばんだけど…。

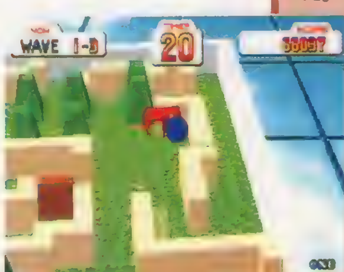
ステージは多彩



「封印のたま」を奪い去った「悪だま」を追ってTAMAは旅立つ…、が自力では動けない!! そこで我々がTAMAの世界を傾けてあげるのだ。最初はのどかな草原のステージだが、氷の世界、墓地…と進む先はどんどん怪しくなる。当然、トラップの種類や危険度も増していくぞ。特に、ギロチンにやられるとショックでかいぞっ!!(ダメージは同じだけど…。)

牛を連れてゴールすると…

なぜか各ステージのどこかに牛がいる。その牛にTAMAを接触させると牛は固まったままついてくる。…すごくシュールだ。が、ただシュールなだけでなく、この牛をゴールまで連れていくと、各ステージの最後にボーナスステージに行くことができるぞ。ボーナスステージではTAMAに物を食べさせることで、得点が加算されていく。…いや、それにしてもなぜ牛なんだろう？ カメとかじゃダメ？ ねぇダメ？ …というわけで、この秘密はエンディングで明らかにされるぞっ!! ごめんなさいウソです。



⬆みーみーみーっ!! 牛発見、牛発見。総員戦闘配備に移れ!!



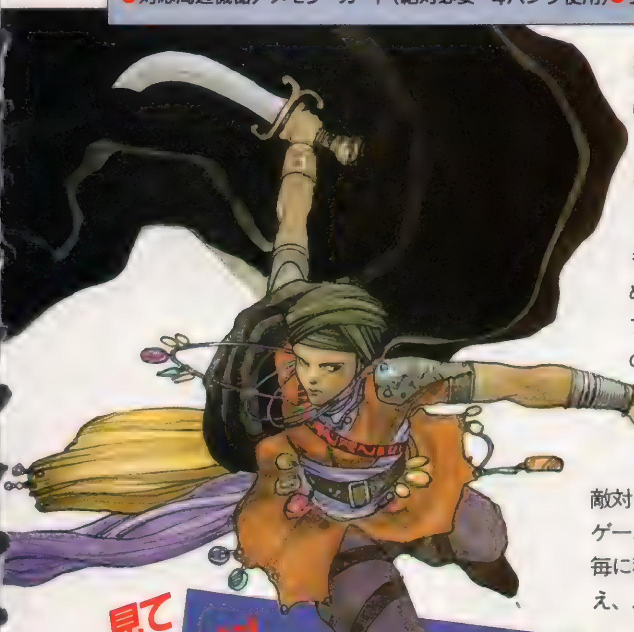
⬆やってきましたボーナスステージ。操作の上手さより、ルート選びが重要だぞ。

Falcata（ファルカタ）
アストラン・パードマの紋章

●ジャンル／戦略シミュレーション●メーカー／ガスト
●発売日／12月下旬予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要・4バンク使用）●多人数プレイ／可（1人～4人）

ココが違う PS POWERチェック!

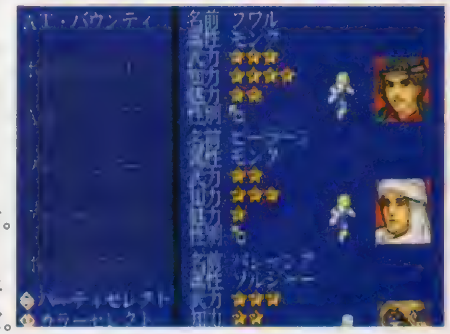
戦略シミュレーションといっても、今まであった同タイプのゲームとは大違い！　ＲＰＧ感覚で楽しめる「親しみやすさ」とパーティプレイの「妙」がドッキングした、奥の深いゲームだ。４人まで楽しめるから、友だちどうしで決められた目的に向かって火花を散らすのも楽しいぞ！　（教授）



宝探しや謎解きをパーティプレイで競い合う!

このゲームは、各章の中にあるいくつもの目的をクリアしながらシナリオを進めるＲＰＧ的な要素を含んだゲームだ。プレイヤーの分身であるリーダーと複数のＮＰＣでパーティを編成し、この世界を冒険していく。最大４人までプレイできるので、協力しあってゲームを進めるのも、敵対して達成した目的の数を競うのもＯＫだ。ゲームの進め方はＳＬＧそのもので、ターン毎に移動や戦闘、計略、交渉などの命令を与え、上手にパーティを導くことが大事なのだ。

お気に入りのパーティを選ぼう!



⬅パーティを選択。ステータスの横に表示されている星印の数が能力値を示す。

見てちびるな!



ハンパじゃないぜっ このビジュアルは!!

それぞれの思考を持つNPCに注目!



⬆冒険の目的が提示されたぞ！　ほかのパーティを牽制しつつゲームを進めていく。ＳＬＧの醍醐味だ！

各章の始めに流れる美しいオープニングビジュアルを鑑賞したあとゲームは開始され、プレイの目的が提示される。プレイヤーは目的を達成するため、パーティと共にいろんな行動をとるわけだが、ここで『ファルカタ』のウリである〝自分の価値観を持ったＮＰＣ〟の存在が浮き彫りになってくる。各ＮＰＣは自分なりの考え方を持ち、移動や戦闘をするたびに「自分はこうしたい…」というような〝主張〟をしてくる。プレイヤーは、ＮＰＣの主張を考慮しつつ行動しなければならない。

青年の主張!?



⬅ＮＰＣは遠慮なく自己主張をしてくるぞ。さあ、キミはどう対処する?

お宝?



⬆お宝発見。アイテムを誰に持たせるかも悩むところ…。

バトル

⬇どのパーティに対してどう戦うか。ＮＰＣも自分なりに考えるぞ。



熱血親子

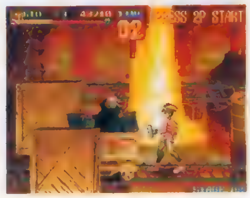
●ジャンル／格闘アクション●メーカー／テクノソフト
●発売日／発売中●価格／¥6,950
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

ボスが登場するシーンやステージクリアの時に画面いっぱいに目まぐるしいイベントが起こって、次のシーンへとつながっていく。CDのゲームでイベント前後に待たされるのは当たり前、と思っていた人には、これらの演出が連続して展開するところにPSの力の一端を見るだろう。（イドム）

爆笑キャラが大暴れのPSオリジナル格闘アクション

ブっ飛んだキャラが画面せましと大暴れするオリジナル格闘アクションの『熱血親子』、君はもう遊んでみたかな？　従来のこのタイプのゲームをオーソドックスにまとめたシステムなので、誰でも安心して遊べるぞ。２人同時プレイも可能で、難易度も４段階から選択できるから好みの状態でゲームを楽しもう。各キャラには破壊力バツグンの必殺技もあるので、それらのアクションを使いこなして、変化に富んだ全５ワールド15シーンを戦い抜こう。



⬅ボス登場シーンなどでドギモを抜く演出が入る。



⬅細かいところでの画面処理がカッコイイのだ。

マイキャラ３人は超個性的

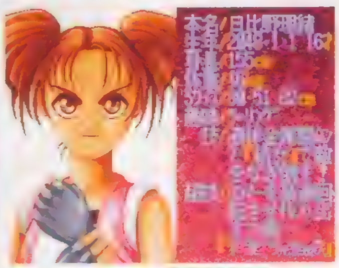


日比野　乱童(♂／35才)

その昔「グイン」という名でマット界を騒がせた男で、現在は高校体育教師。その経歴が示す通り、技はプロレス系のものが多くてパワー重視型のキャラ。キックなどよりも、つかみ技などで一気に体力を奪う攻撃を狙った方が戦いやすいぞ。ただし、動きが鈍いという弱点があるために、イマイチ使いこなしにくいキャラなのだ。

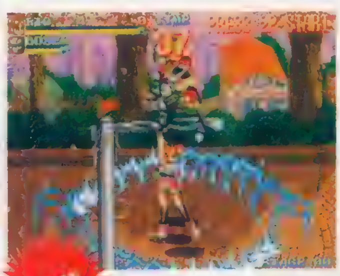
必殺技 **親父ダイナマイト**





日比野　理緒(♀／16才)

乱童の娘で幼いころから格闘技を仕込まれた高校一年生。女のコだからパワーに欠けるので、攻撃力の低さも気になる。だけど、それを補うスピードの速さと、連続でダメージを与える攻撃法も持っているので、最初はこのキャラでプレイするのもいい。素早い動きでドンドン攻められるので、簡単なモードなら、いちばん楽なキャラだぞ。



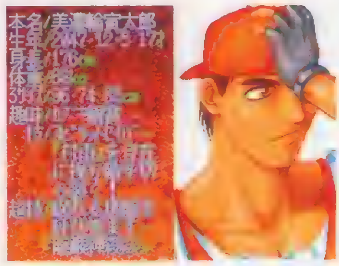
必殺技 **グラビティショック**



美濃輪寅太郎(♂／17才)

日比野家のイソウロウで実家は宮崎で剣道の道場を開いている。彼も剣技には通じていて、スピードもパワーもバランスがとれた、もっともスタンダードなキャラだ。技のバリエーションこそ、他の２人に劣るものの、どれも使いやすいものばかりなので有利に戦いを進められる。高難度を攻略する時にいちばん頼もしいキャラなのだ。

必殺技 **龍騰神殺法**



序盤を紹介!



WORLD1

⬆敵も弱いので、それほど苦労せずにサクサク進めるぞ



WORLD2

⬆クジラの体内や背中で、熱い戦闘が繰り広げられるのだ！



WORLD3

⬆高速走行をする中、次々に敵が襲いかかってくる！

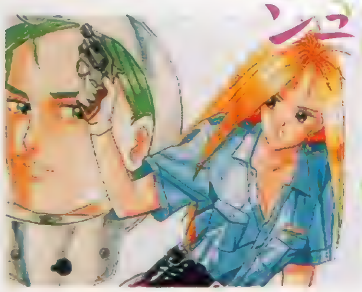
喜国雅彦印 笑う婦警さん パチスロハンター

●ジャンル／ギャンブルシミュレーション●メーカー／フォーラム
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

パチスロの合間に喜国雅彦のマンガが挟まるというちょっと変わったゲーム。マンガ部分は、原画のタッチを生かした取込画面で、喜国ワールドの雰囲気を忠実に再現している。婦警さんとパチスロという組み合せなどいかにも喜国ギャグらしい。異色のパチスロゲームだ。（小林先生）

シュールな喜国ワールドがパチスロに



ストーリーモードは、パチスロゲームと喜国雅彦のマンガが合体したモード。主人公は、婦人警官でバブル時代に派手に遊んだ癖がいまだに抜けない。バブルのはじけた今は、金欠に悩みながらパチスロでそのお金を稼ごうとしている。まさに喜国ギャグらしいブッとんだ設定だ。また、ストーリーモードに出てくるマンガだけを楽しめるコミックモードやパチスロの設定を変えて遊ぶことのできるコンストラクションモードもある。



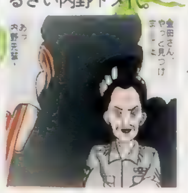
コミックとパチスロゲームが合体



⬆これが主人公の金田まち子。とても婦人警官とは思えない素行の悪さ。



➡まち子に言い寄る同僚の足野貢。



⬇まち子の先輩で口うるさい内野トメ代。

ストーリーモードでは、パチスロで稼いだ金額によって、ストーリー展開が変わり、違うエンディングを見ることができる。マルチエンディングのしゃべるマンガモードだ。

また、登場人物は、個性的な変人ばかり。声優たちのテンション高い演技もなかなかのもの。パチスロそのもので負けようが、それなりに楽しめるようになっているのだ。



パチスロの練習にはうってつけ



⬆ポリゴンなので、リールを見やすい角度に変えることができる。

コンストラクションモードでは、パチスロを忠実にシミュレートできる。5種類のパチスロがあり、各種の設定やドラムスピードを変えられるので、パチスロの研究にも役立つ。

また、パチスロ台をポリゴンで表現してあるので、リールを見る角度を自在に変えられる。パチスロの目押しの練習にはうってつけだ。

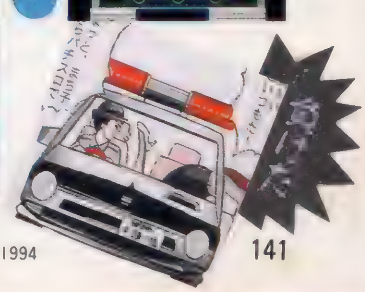


⬅パチスロの難易度設定やリールの種類を変えることができる。

➡用語解説では、パチスロの専門用語を分かりやすく解説。







戦国サイバー
藤丸地獄変

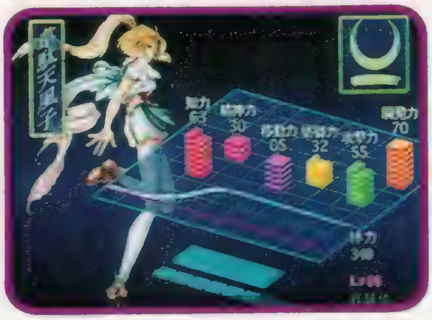
●ジャンル／歴史シミュレーションRPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う PS POWERチェック!
小さな模型画に照明をあてて、立体的に見せる「ジオラマ」という仕掛けを使ってとりこんだ実写と、ポリゴンを駆使して作られた映像には独特の空間がある。とくに戦闘シーンはスゴイ迫力。隠れ里で見られる3Dのミニキャラアニメーションもなめらかで、カワイらしい。（ブーさん）

忍者を育てて全国制覇を狙え!

育成シミュレーションと歴史シミュレーションRPGの合わさったタイプのゲームだ。プレイヤーは、忍者を育てて全国を制覇するのが目的。モードは2つに分かれていて、どの大名と組むかを自分で選べるフルモードと、シナリオにそって話が進められるシナリオモードがある。

人数を少なくして、強い忍者を育てるも良し、個々の忍者の特性を生かして、特殊な忍法を身に付けさせるのも良し。自分なりに選択して、メンバーを育成し全国制覇を狙うのだ。



←それぞれの忍者の能力、体力、経験値が一目でわかるステータス画面。



↑ここでスケジュールを実行させ、忍者たちが活躍すれば町は発展していく。



→戦闘エリアは30にも分かれて、どこから攻めるかも、プレイヤーが自由に決められる。



←こうしてスケジュールを決めて、強い忍者を育てていく。

→忍者を組ごとに分けてから各々に仕事を与える。



←忍者の成長を実戦で試すことができる。戦闘シーンもカッコイイ!

藤丸地獄変はこんなストーリーだ

武田信玄が隠れ里でひそかに育てたエリート忍軍「はぐれ透波」。この忍軍に属する煉鈎藤丸を中心に物語は展開する。彼らは信玄の死とともに、影の世界から表舞台に姿を現した。その実力は他の忍軍を震い上がらせるほどだった。彼らは自分たちの力を試すために、全国制覇への道を歩き始めた。



→エリート忍軍「はぐれ透波」の藤丸を筆頭に、たくさんのキャラクターが登場する。

煉鈎藤丸



→この話の主人公。四神の守護神の下、それぞれの型を使った決め技を得意とする。はぐれ透波に属する謎の多い17歳。

加藤段蔵



→信玄とともに戦った透波忍軍のリーダー。信玄に裏切られていたことに気付き、武田一族とはぐれ透波の復讐を企てる。

COSMIC RACE
コズミックレース

●ジャンル／3Dレース●メーカー／ネオレックス
●発売日／12月22日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

レースマシンからコース（背景）まで、すべてポリゴンで描かれた完全な3Dゲーム。3D空間での操作は、最初こそ戸惑うけど、慣れてしまえば今までのレースゲームでは味わえなかった感覚が脳天を直撃するぞ！ マシンも個性豊かで、けっこう遊びがいのあるソフトだ。（教授）

5つのVEDキャラが繰り広げるヴァーチャルレーシング！

VED-1 シアン・スクエア

●特徴
シアンのマシンは、5台のマシンの中でトップスピードがNo.1なのだ。



VEDってなに？

VEDとは、プレイヤーと仮想現実世界のキャラを結ぶインターフェイスディスクのことだ。『コズミックレース』では、5種類のVEDの中から好きなVEDをひとつ選び、プレイヤーがそのキャラになり変わって、仮想空間をレースするゲームだ。

VED-5 バーバ・クー

●特徴
ほとんどウケ狙いのマシン。金のシャチをイメージさせる外観がイカス。



VED-2 レオ・クリス・バルド

●特徴
最高速、加速性、機動性など、バランスのとれた安定性の高いマシン！



VED-3 ツルギ・ケンジューロー

●特徴
推進剤としてバーニヤを使用し、中低速時の安定度は抜群。



VED-4 アーシャ・クルーク

●特徴
見ためそのままの安直なネーミングだが、加速＆高速時の移動性が高い。



全4ステージの3D空間がキミを待つ！

各ステージは、1000平方キロメートルという広大なサイズのマップで構成されている。地球の環境に近い緑の星から、100%液体で覆われた水の惑星まで、それぞれ特徴のあるステージがプレイヤーを待っている。とくにステージ4の無重力エリアは、操作がとても難しいのだ。

ステージ1 サウサリカーナ



➡地球環境に近い、緑いっぱいのステージ。

ステージ2 シーグラント



➡水で覆われた海洋ステージ。巨大生物もいるぞ。



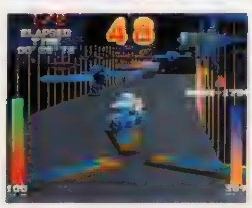
➡ステージセレクトは、クリアした面まで選べる。

ステージ3 ラバロウ



⬅生まれて間もない灼熱の惑星。障害物が多い。

ステージ4 シド・バリア



⬅全天型の宇宙ステージで操作がもっとも難しい。

ゲームモードも盛りだくさん

メインの「コズミックレースモード」の他にも、フリータイムトライモードなど、4つのゲームモードを楽しめる。



⬆フリータイムトライは、ステージに点在するチェックポイントの通過する速さを競う。

柿木将棋

●ジャンル／将棋●メーカー／アスキー
●発売日／12月予定●価格／¥7,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／可（2人・対局）

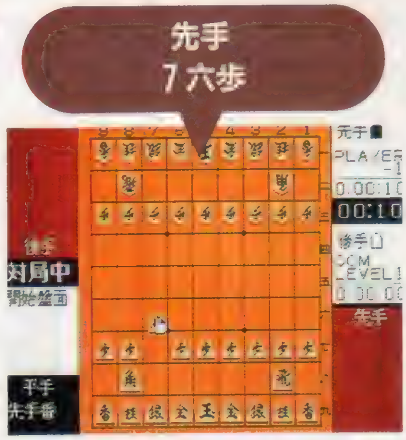
ココが違う PS POWERチェック!

あの時はどんな手を打ったっけ？　という人のためにこのゲームにはビデオモードがついている。巻き戻しや早送りが思いのままにできて、自分がどんな風に対局しているのかを後からじっくり研究できるのがうれしい。将棋ゲームにしては処理時間がとても速いのも特徴だ。（小林先生）

初心者から楽しめる本格将棋



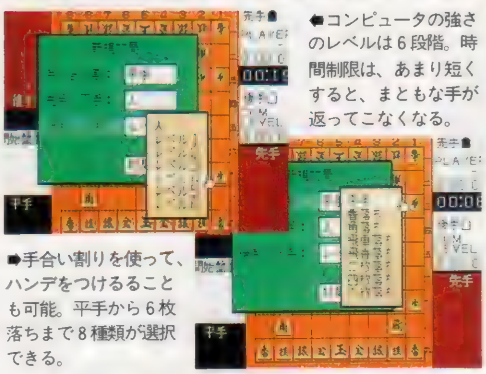
このゲームは、パソコン版の将棋ゲームにオリジナル機能を追加したＰＳ版。定跡の設定や一手あたりの思考時間といった将棋本来のシステムに力を入れてある。そのため、初心者から上級者まで、将棋をじっくりと楽しむことができる。また、対局の雰囲気を盛り上げてくれる読み上げ機能や駒のグラフィックが変わる演出も盛り込まれている。特に女性の声による読み上げ機能は面白い。プレイヤーが指すたびに「先手７六歩」といった手を読み上げてくれ、対局の雰囲気を盛り上げてくれる。



レベルに応じた対局!! ヒントも出してくれる

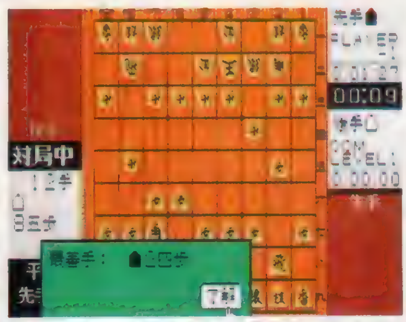
このゲームの思考レベルは全部で６段階。自分の棋力に応じて、選ぶことができる。さらに一手あたりの思考時間も10秒～制限無しまでの設定が可能。早指しを楽しみたい人にはちょうどいいだろう。

また、コンピュータの思考に定跡を使用さすか乱数を使用さすかを選ぶことができる。乱数を使用するとコンピュータは画一的な手を打たなくなるので、同じレベルでもいろんなパターンの対局を楽しめるようになる。それから、どうしても手が行き詰まったときには、ヒントを聞てみよう。コンピュータが次の最善手を教えてくれる。



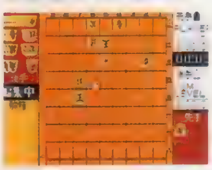
⬅コンピュータの強さのレベルは６段階。時間制限は、あまり短くすると、まともな手が返ってこなくなる。

➡手合い割りを使って、ハンデをつけることも可能。平手から６枚落ちまで８種類が選択できる。



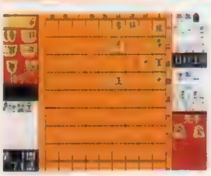
⬆コンピュータの教えてくれる最善手。ヒントのレベルも調整できる。

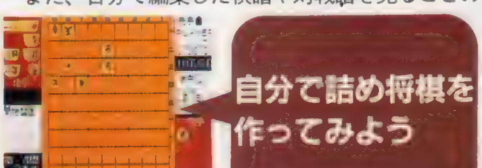
詰将棋やビデオモードでお勉強



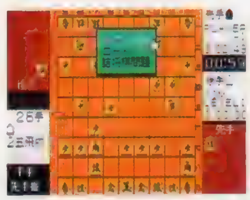
『柿木将棋』には、全部で20題の詰め将棋が収録されている。腕に覚えのある人は、挑戦してみよう。20題では物足りないという人は、自分で作った詰め将棋をコンピュータに解かすこともできる。

また、自分で編集した棋譜や対戦譜を見ることのできるビデオモードもある。早送りや巻戻しが可能なので、自分の打ち筋や定跡をじっくり研究するのに最適のモードといえる。





⬆初心者には難しい詰め将棋。⬆自分で詰め将棋をデザイン。



⬅自分の棋譜を保存できる。



⬆盤面編集。⬅盤面編集で入力した棋譜をビデオのように再生できる。

ジオ キューブ GEOM CUBE

●ジャンル／パズル●メーカー／テクノスジャパン
●発売日／12月22日●価格／¥5,800
●周辺機器対応／なし●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

ブロックの質感がバッチリ表現されているので、架空の空間に引き込まれるようにスンナリとゲームにハマれる。対COMモードの対戦前に敵キャラが紹介されるシーンがあって、さり気なくポリゴンを使ってある。そんなところで従来のハードとPSの違いを垣間見れた気がしたぞ。(イドム)

サルのようにハマってしまう3Dパズルが登場!!

このソフトは落下型パズルを3Dで表現した、単純だけど奥が深いゲームなのだ。アーケードなどでも発表されていたから、ついついハマってしまった経験のある人も多いのではないかな？ ルールは簡単、フロアいっぱいにブロックを敷き詰めると、そのフロアのブロックが消える、というものだ。もし効率よく消すことができずに、上まで積み上がってしまった場合はゲームオーバーだぞ。一見すると単純そうだけれど、ブロックは全部で24種類もあるから、やり込むほどに新たな技法を問われ続けることだろう。PS版では色々なプレイモードに加えて、各種設定も好みにあわせて変えられるので、この一風変わったパズルゲームを存分に楽しむことができるはずだ。



⬇画面を左右に分けた2P対戦では、いかに効率よく置くかがポイント！

⬆モードごとのタイトルがクィーンと開くと、ゲームがスタートするぞ。

充実した設定モード

1Pと2Pで別々に操作ボタンの振り分けができるので、各自が快適プレイを楽しめるぞ。また、ブロックの表面の色や背景なども選択できる親切設計なのも嬉しいよね。ここではブロック操作の簡単なテストもできるから、事前にチェックしておこう。



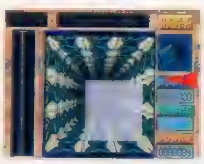
➡この画面で、自分の好きなように色々と設定できるのだ。

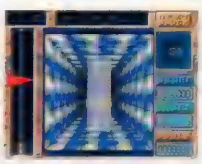




ブロック選択

⬆ブロックの模様も自由に選べる。数字のブロックを選ぶと積み上がりが分かりやすいぞ。



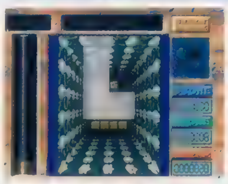


背景選択

⬆背景も色々と変えられるのだ。ちょっと気分を変えてプレイしたい時に利用しようね。

まずは1人用モードで腕を磨こう!

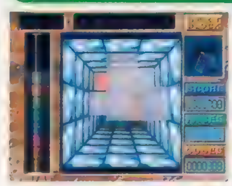
99のラウンドを制覇



このモードは99ものラウンドが用意されている。ひとつひとつをクリアして、先のラウンドを目指していくというものだ。区切りがいいから、簡単な時間つぶしや練習用に最適だぞ。

⬆1・20・50ラウンドのどれからでも始められる。

力尽きるまで限界に挑戦!

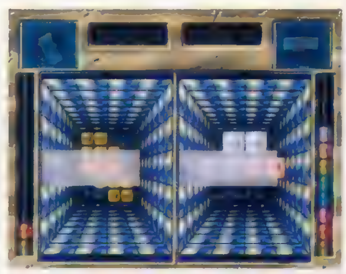


このモードは時間を追うごとに難度の上がる中で、ミスをするまで延々とプレイし続けるというものだ。自分の限界に挑戦する、記録狙いのキミなら、ぜひとも挑戦してほしい。

⬆時間と共に、ゲームの難易度が上がってくるぞ。

対戦プレイはアツすぎる!

対戦プレイは対COMと対人の2種類が用意されているぞ。どちらも、1フロア消すと相手側のいちばん下のフロアのブロックが、積まれた状態そのままでせり上がってくるのだ。このゲーム中でもっとも面白いモードなので、1人用でガンガン腕を磨いてから勝負に挑んでみよう。



⬅対人プレイは超燃え！ いかにムダなくブロックを積み上げるかが、勝利のポイントになってくるぞ。



⬅⬆左は対COM、上は対人での勝敗決定のシーン。見事に勝てた時には思わずガッツポーズ。



数々の強敵が君を待つ……

麻雀悟空　天竺

●ジャンル／麻雀●メーカー／シャノアール／EAV
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

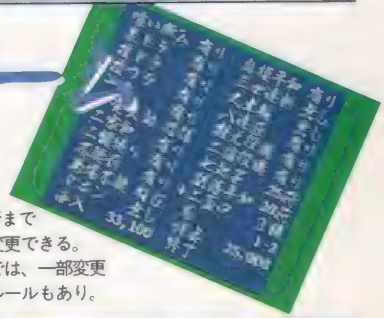
ローカルルールや三連刻など特殊な役も設定可能な、本格的4人打ち麻雀ゲームだ。難易度を選べるだけでなく、初心者向けには指導モードも用意されており、ようやく役を覚えた程度の人でも十分に楽しめる。記録をいろいろな点から残せるのも評価したい。（ROC）

イカサマなしの本格的麻雀ゲーム

パソコンなどでおなじみの4人打ち本格麻雀ゲーム「麻雀悟空」シリーズ。そのシリーズ最新作がプレイステーションでもお目見えだ。

「麻雀悟空　天竺」の一番の特徴は、コンピュータ麻雀ゲームにありがちなイカサマをいっさい排除したこと。まったくイカサマなしというのは、膨大な計算が必要となりなかなか難しい。思考ルーチンを強化し、イカサマなしを実現した「麻雀悟空　天竺」では、手牌をオープンにしての対局の打ち筋研究も可能なのだ。

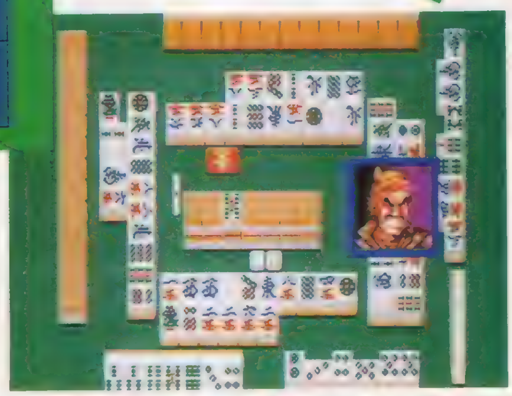
ゲームでは、西遊記の4人からひとりを選び、行く手に待ち受ける妖怪たちと麻雀で戦っていく。それぞれの国に優勝条件が設けられ、そこで3位以内に入ればポイントをゲット。規定条件だけポイントを集めれば、キャラの昇段ができるようになっている。細かなルール設定や難易度の選択、指導モードも用意され、初心者にもおすすめな本格麻雀ゲームだ。



➡細かな所までルールを変更できる。修行の旅では、一部変更できないルールもあり。



⬆プレイヤーキャラは、悟空・八戒・悟浄・三蔵の4人から選択。対戦相手も西遊記の妖怪たちが登場するのだ。



➡3D表示の麻雀卓をはじめ、グラフィックもさすがにきれい。各キャラの勝ち誇った顔や、負けたときの情けない声なども楽しい。

フリー対戦で腕をみがけ!!

初心者も師匠の指導で戦える

対戦相手を初級のキャラ6人から選べるフリー対戦では、そのキャラから師匠を選んで指導してもらうこともできる。切る牌を教えてくれるので、まったくの初心者でも役の作り方などを覚えることができるのだ。



⬆もちろん師匠の指導に逆らって打っていくこともできる。





⬆➡強い師匠を選べば、師匠のいうままに打っていくだけでトップに。

修行の旅は2通りあるぞ

上級者にはハードな道が

自分のキャラクターを選ぶときに、難易度を初級・上級の2通りから選ぶことができる。初級では妖怪たちが待ち受ける国の数も少ないし、その国ごとの優勝条件もぐっと楽になっている。

最初から1級でのスタートとなる上級では、妖怪たちの腕も上だし条件も厳しくなかなか昇段できない。腕に自信のない人は、フリー対戦で練習し、まずは初級の7級からコツコツ昇段していこう。



⬆一局終わるまでにリセットすると、途中棄権になってそれまで稼いだポイントが無効になるので注意。



➡妖怪たちは1人1人打ち筋が違う。最もマークすべき敵を早く見つけることがクリアのポイント。

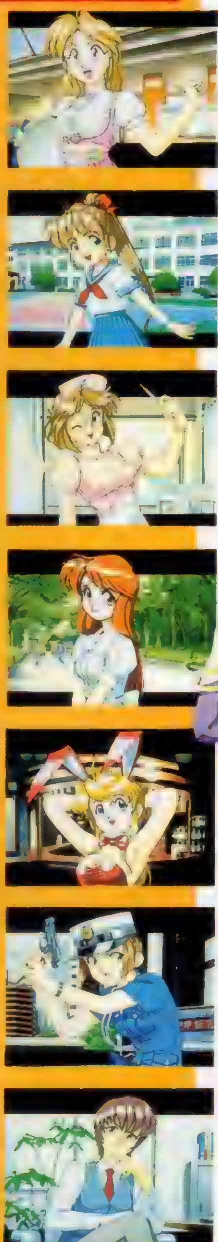
アイドル雀士
スーチーパイ Limited

●ジャンル／麻雀●メーカー／ジャレコ
●発売日／'95年2月以降●価格／未定
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

PS版ではHシーンがカットされちゃったけど、その分PSオリジナルのビジュアルシーンが追加されたのがファンにとって見逃せないポイント！　ゲーム部分では、必殺技や演出面で細かい修正がなされ、よりプレイしやすく楽しめる内容にパワーUPされているのだ。（さとちー）

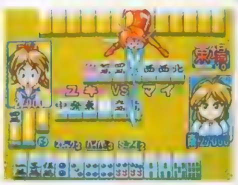
どのコで遊ぶ?



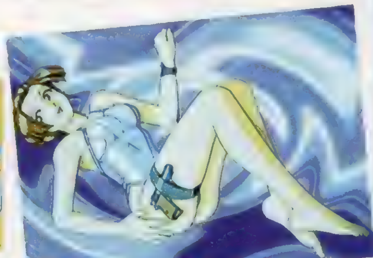
♥アンコのマイ
♥ブリッジのユキ
♥チャンタのルミ
♥ドラのシホ
♥イーペーコーのサユリ
♥フーバイのエリカ
♥ジハイのリエ

美少女マージャンの決定版が移植されるゾ!

園田健一氏がキャラデザインを担当して、麻雀ファンのみならずアニメファンをも巻き込んで人気を集めた美少女麻雀ゲームの決定版「スーチーパイ」が、マイルドにアレンジされてPSに移植されるぞ！　サブキャラクターを加えた、全16人の会話シーンをパワーUPし、豪華声優陣による肉声でいろいろなバリエーションが増えたのだ。これは期待大!!



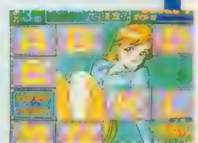
⬆かわいい雰囲気の麻雀画面。顔グラがいいよネ♥



PSオリジナルシーン♥

必殺アイテムもありよ

麻雀終了後のボーナスゲームで、戦いを楽にしてくれる必殺技アイテムがもらえるんだ。アイテムの効果は、ハデなアニメーションで見せてくれるぞ。



⬆これがボーナス画面。神経衰弱になっている。



⬅スーチーパイのハデなアクションがイカスの。

キャラクターも魅力的な美少女ばっかりよ



PS版では、アーケードではできなかったサブキャラとの対局もできるのだ。対局中の会話も、キャラの個性がよく出ていて楽しいよ♥





⬆サブキャラのペンギンのぬいぐるみを持った、女のコとも、PSでは対局できるのだ。



⬆敵をすべて倒すと、ボスのレイカが登場するのだ！

➡園田氏のキャラは、本当にいいよネ。これだけでも買いだ！



マージャンしましょ♡

海底大戦争

●ジャンル／横スクロールシューティング
●メーカー／エクシング
●発売日／'95年6月●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／可(2人)

ダイナミックな横スクロールアクション

海底を舞台に繰り広げられる横スクロールシューティング。派手な背景とアクションで好評を博したアーケードゲームの移植版だ。主人公は、海洋警備隊員の夫婦で、最新型の潜水艦「グランビア」に乗り込み、悪の組織「DAS」に立ち向かう。設定では、1P側が女性、2P側が夫の潜水艦ということになっている。もちろん、1P、2Pの同時プレイも可能だ。

プレイヤーは、潜水艦のミサイル、爆雷、魚雷といった武器を駆使。破壊本能のおもむくまま敵をどんどん撃破していける景気のいいゲームだ。また、武器は、アイテムを取ることによって、パワーアップしていく。





⬆背景は、奥行きがあって、バラエティーに富んでいる。敵キャラも派手なやつらが多い。
⬅最新鋭の潜水艦グランビア。対流型磁気推進システムを搭載しているので、宇宙空間でも活動することができる。

※写真はすべてアーケード版

PS版のオリジナル面も

基本となるステージは、アーケードと同様の6つ。さらにPS版では、秘密のオリジナルステージを用意してあるそうだ。



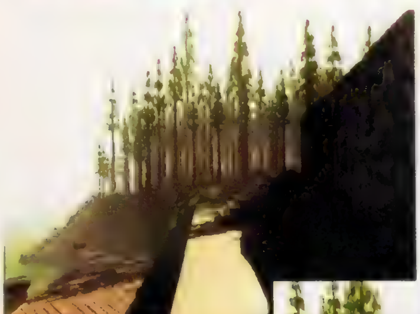
6ステージの中で、特にユニークなのが、ステージ2。ミサイル攻撃で水没した大阪を舞台に派手な戦闘を繰り広げる。

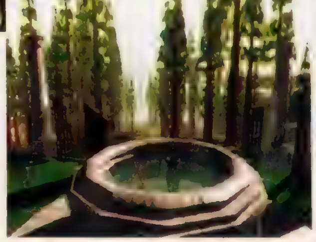
MYST
ミスト

●ジャンル／アドベンチャー
●メーカー／ソフトバンク
●発売日／12月発売予定●価格／¥7,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード
●多人数プレイ／不可

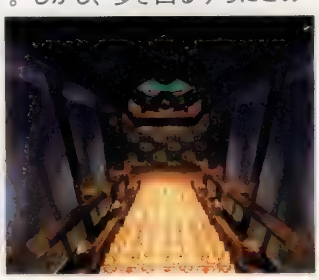
不思議な世界をさまよう謎解きアドベンチャー

パソコンのCD-ROMソフトとして、全米でベストセラーになったアドベンチャーゲームの日本語移植版。ゲームが始まるとプレイヤーは、本の中の不思議な世界に放り込まれてしまう。この時点で、プレイヤーは、何をすればいいのか、目的がよく分からない。しかし、歩き回るうちにこの世界での自分の目的がはっきりしていく。とにかく謎解きと仕掛けの多いゲームで、ヒントを集めることが重要となる。少し難解ではあるが、ストーリーが緻密で、奥の深いゲームに仕上がっている。また、グラフィックも写真のようにリアルで、ヴァーチャルな冒険を楽しませてくれる。





⬆ゲームの始めの舞台となるミスト島。手がかりを求めてとにかく歩き回ってみよう。
➡背景のグラフィックは、とてもリアルで、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれる。



⬅光の当り具合いや影の付き方も非常にリアル。ヴァーチャルなアドベンチャーだ。

※写真は開発中のもの



⬅ミスト島にあるライブラリー。ここに多くの謎を解くヒントが隠されているという。

メタルジャケット

●ジャンル／バトルシミュレータ
●メーカー／ポニーキャニオン
●発売日／'95年3月●価格／未定
●対応周辺機器／対戦ケーブル
●多人数プレイ／可（2人）

フルポリゴンの3D戦闘アクション



⬆相手のメタルジャケットを照準に捕らえる。コックピットからの迫力ある視点。

ポリゴンをフル活用した3Dロボット対戦アクション。プレイヤーは、メタルジャケットと呼ばれるロボットに搭乗する。コックピットに座った視点で、マシンを操縦できるので、臨場感のあふれた戦闘を体験することができる。

また、対戦ケーブルを使えば、コンピュータ相手だけでなく、2P対戦での戦闘も楽しめる。もちろん、コンピュータを含めた、複数対複数の戦闘も可能だ。プレイヤーは、さらに、時間帯や戦闘時間といった細かい状況を設定。市街戦や夜間戦闘といったあらゆる状況でリアルな戦闘が体験できる。

ビル街



夜間



機種は全部で8種類

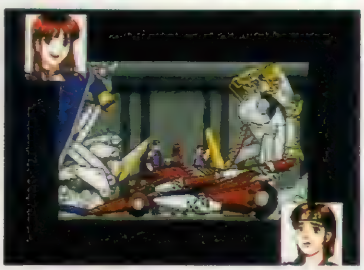
メタルジャケットは全部で8種類。ホバー型、鳥型など、バリエーションがあり、それぞれ戦闘性能に特徴がある。



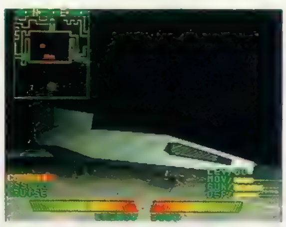
SPACE GRIFFON VF-9
スペースグリフォンVF-9

●ジャンル／3DアクションRPG
●メーカー／パンサーソフトウェア
●発売日／'95年1月27日●価格／¥4,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）
●多人数プレイ／不可

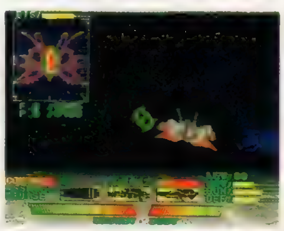
迫力の戦闘アクション!!ポリゴンRPG



⬅他のメンバーと打ち合せる主人公。左側が主人公の搭乗するマシン。



⬅左上のマップを頼りにミッションを遂行していく。



⬅敵が接近してきた。照準を合わせて攻撃しろ。

SFを素材にしたアクション要素の強いRPG。プレイヤーは、VF-9というメカを操縦して、敵を撃破していく。戦闘シーンは、ポリゴンを使った3Dアクションなので、臨場感もばっちり。また、ストーリー部分は、豊富なアニメーションで表現されている。

舞台は月の裏側 ハムレット



⬅HAMLET内部の様子を知るためデータを集める。

時は22世紀、月の裏側の巨大人工建造物HAMLETに異変が起きる。異変を知ったHAMLETの所有企業は、私設軍隊の突入を決意する。主人公のジムは、この私設軍隊AMCの一員として、作戦に参加する。AMCの突入部隊は、総勢6名。それぞれが、VFという変形メカに搭乗し、迷宮のように入り組んだHAMLETに突入する。

AMCのメンバー



⬆今回の作戦に参加するAMCの隊員6名。

プレイステーション版 RPGツクール(仮)

●ジャンル／RPG作成ソフト●メーカー／アスキー
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

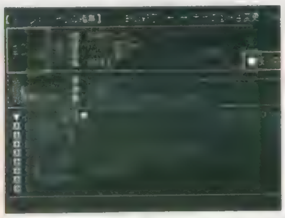
RPGを自分で作っちゃおう

パソコン版で人気を博したＲＰＧ作成ソフトがプレイステーションにも移植される。

敵キャラクターの攻撃方法から、出現場所の設定、主人公だってシナリオによって８種類から選ぶことができる。場面にあったＢＧＭや、魔法を使った時のグラフィックの設定、マップや街もパーツを組み合わせて作ることができるので、できあがった時の感慨はひとしお。プレイステーションならではの音と映像は迫力があって、気分はもうゲームデザイナーだ。

※写真はパソコン版





⬆イベントも思い通りに…。
⬅うまくできているか、友達に遊ばせて、ようすをうかがってみよう。

NIGHT STRIKER ナイトストライカー

●ジャンル／3Dシューティング●メーカー／ビング
●発売日／'95年4月発売●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

近未来の３Ｄシューティング

アーケードで話題を集めたシューティングゲームがＰＳに登場。

プレイヤーの運転する車は、普段は道路を走り、上昇すれば飛行機に変化する。疾走するこの車に乗って、近未来を思わせる障害物や敵の攻撃をよけながら、レーザー銃で敵を倒していく。

ステージをクリアするごとに、コース選択の幅が増していき、６ラウンド目でゲームクリアとなる。

ステージは全部で21ステージあり、エンディングは６通りもあるから全部試してみるのもいい。

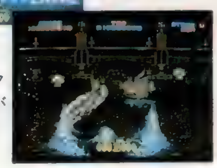
※写真はアーケード版



⬆３Ｄのレース気分とシューティングが同時に味わえる。



⬅ステージをクリアするごとに、選べるコースが増えていく。



➡グラフィックがきれい。敵が次々と襲ってくるぞ。

ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／カプコン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

映画実写取り込み格闘ゲーム！

人気のアーケードゲーム「ストリートファイターII」がハリウッドで映画になることはもう知ってるよね。主役のガイル大佐はハリウッドのアクションスター、ジャン＝クロード・ヴァン・ダムが演じ、有名俳優が大勢出演しているこの映画。日本では来春公開予定になっている。

この映画の実写取り込み対戦格闘アクションゲームが登場するというのだから、「ストII」ファンは見逃せない。これまで以上に滑らかな実写格闘が楽しめるはず。





⬆チュンリーはＴＶレポーターに。
⬅映画も面白そうだけど、どんなゲームになるか、今から楽しみだね。

アーク・ザ・ラッド

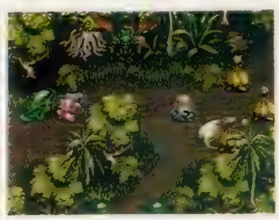
●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／不可

フィールドバトルRPGだ！

勇者の血をひくアークが、仲間を探し、世界を救うためのアイテム「失われた聖櫃」を探しにいくというストーリー。第２部も'95年末に発売される予定になっている。

移動、戦闘を同一フィールドで行える「フィールドバトル」や、自分で選ばなければ敵から攻められることのないシステムを搭載しているので、じっくり考えることができるＲＰＧ。また、プレイステーションのバックアップシステムを使えば１部で育てたキャラを２部に持ちこすことができる。





⬆グラフィックがきれい！
⬅同一フィールド上で戦闘できる「フィールドバトル」。

ヴァンパイア

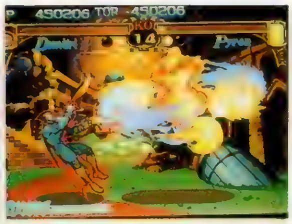
●ジャンル／格闘アクション●メーカー／カプコン
●発売日／'95年春発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

アニメーションが動き回る

アーケードで人気のあった対戦型格闘アクションゲームがＰＳに移植されることになった。このゲームの特徴は、アニメーションと個性的なキャラ。アニメタッチのキャラクターたちが、滑らかなアクションを見せてくれるのだ。

また、プレイヤーは、10人のキャラの中から好きなものを選ぶことができるのだが、これがユニークなものばかり。吸血鬼や雪男などみんなモンスターなのだ。もちろん、必殺技もモンスターらしい豪快なものばかりだ。





※写真はアーケード版

⬅⬆非常に滑らかなアニメーション。キャラクター同様必殺技もユニークで豪快だ。

BOXER'S ROAD

ボクサーズロード

●ジャンル／スポーツシミュレーション●メーカー／NEW
●発売日／'95年3月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／未定

ボクサーをリアルに表現

ボクサーのデビューから引退までをシュミレートしたボクシングゲーム。トレーニングと試合を繰り返し、理想のボクサーを作り上げていくのだ。設定が非常に細かく、基本ブローから必殺ブローまで、幅広く用意されている。また、同じパンチでもダメージを蓄積させるパンチや即効性のあるパンチなど、いろいろなこだわりがある。もちろん、グラフィックもＰＳらしく、３Ｄで表現。ポリゴンで極めて本物に近いボクサーの動きを再現している。



⬆トレーニングを積んで、勝てる選手を育て上げる。



⬅数多くのパンチを駆使して敵と戦う。連勝を続けてチャンピオンをめざせ。



➡３Ｄで表現されたボクサー。パンチを打つ角度など本物のボクサーに近い。

ダービースタリオンＰＳ(仮)

●ジャンル／競争馬育成シミュレーション●メーカー／アスキー
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

めざせＧⅠ制覇！

ファミコンやパソコンで発売され根強い人気を保っている競争馬育成シミュレーションの移植版。

プレイヤーは、自分の馬を購入するか生産し、競争馬として育成。レースに出場させて、賞金を稼がなければならない。もちろん、育てた馬を種牡馬にして、繁殖をさせることもできる。しかし、高い馬を買ったからといって、レースに勝てるわけではない。馬の適性を見分けた試合選びも必要なのだ。それだけに、自分の育てた馬がＧⅠで勝ったときの喜びはひとしおだ。

ＰＳ版では、基本システムはそのままに、グラフィックとサウンドをパワーアップさせている。



⬅自分だけの名馬を作り上げ、ＧⅠにチャレンジだ。

※写真はＳＦＣ版のもの

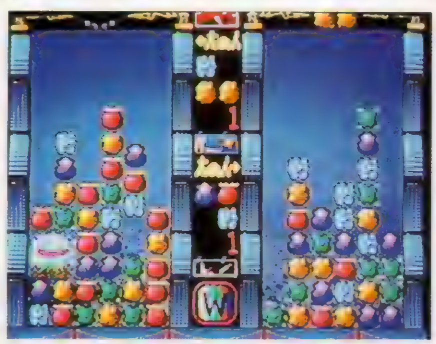
宇宙生物フロポン君Ｐ！

●ジャンル／落ちものパズル●メーカー／アスミック
●発売日／'95年3月発売予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

不思議な落ちものパズル

奇妙な宇宙生物のタマゴが降ってくる落ちものパズルゲーム。１人プレイだけでなく、コンピュータ対戦や２Ｐ対戦でも遊ぶことができる。ルールはとてもシンプル。タマゴの形をして落ちてくる５種類の宇宙生物、これらのうち同種のものを４つつないで、タマゴを消していく。しかし、タマゴを正方形につないでしまうと、「ビッグフロポン」という成体に育ってしまう。

この「ビッグフロポン」を消すと、一発逆転につながるいろんな特殊効果が使えるようになる。特に対戦プレイでは、相手を攻撃できるので、効果を発揮する。単純だが奥の深いゲームだ。



⬅白熱した対戦バトル。「ビッグフロポン」の使い方が勝敗を分ける。

フォーメーションサッカー(仮)

●ジャンル/スポーツ●メーカー/ヒューマン
●発売日/'95年発売予定●価格/未定
●周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

臨場感あふれる3Dサッカー

スピード感あふれるプレイで人気シリーズとなっている、「フォーメーションサッカー」シリーズのPS版。基本的なシステムは従来のものを引き継いでいるようなので、パワフルなサッカーが楽しめるだろう。

また、3D視点を生かした画面が、すべての面でパワーアップ。グラフィックもPSの性能を生かした臨場感のあるものになりそうだ。長く遊べるので、3Dタイプのサッカーゲームのスタンダードとして定着しそうだ。





※写真はSFC版

⬅⬆自分がフィールドに立った気分を味わうことのできる3D視点。PS版はどこまでリアルになるだろう。

ぐっすんおよよ

●ジャンル/パズルアクション●メーカー/エクシング
●発売日/'95年3月31日●価格/¥6,800
●周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)

かわいいアクションパズル

ユニークなキャラクターで人気を呼んでいたアーケード版の『ぐっすんおよよ』。この話題のアクションパズルがPSにも移植されることになった。ゲームのルールはいたって簡単。迷宮に迷い込んだトレジャーハンターの「ぐっすん」と「およよ」を出口まで、導いてやるだけなのだ。しかし、これが、簡単なようで、なかなか難しく、頭を悩ませる。また、PS版では、アーケード版にはなかった面も用意してあるらしい。非常に楽しみだ。

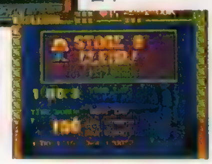
※写真はアーケード版



⬆ただやみくもに進んでもクリアできない。作戦を考えながらプレイしよう。



⬅なんともユニークなキャラクター。かわいらしさも人気の秘密？



➡クリアするタイムの速さも重要なポイント。のんびりできないぞ。

RAYMAN

レイマン

●ジャンル/アクション●メーカー/ユービーアイソフト
●発売日/'95年3月予定●価格/¥5,800
●周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

ファンタジックなアクション

かわいく、ファンタジックな雰囲気を持った横スクロールアクション。主役のレイマンを操って、敵を倒しながら進んでいく。

主役のレイマンは、すべての生き物が平和に暮らす国に住んでいた。しかし、ある日ミスター・ブラックという敵があらわれ平和を乱しはじめた。そこで、レイマンは、平和を取り戻すべく立ち上がるのだった。

レイマンの攻撃方法は、パンチとジャンプが中心。ファンタジックなイメージを大事にしているので、あまりバイオレンスな攻撃方法は使わないのだ。また、敵キャラもクモ、モスキート、サソリとユニークなものが多い。



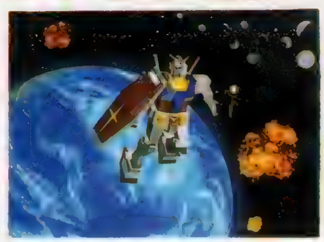
⬅カラフルでファンタジックな画面構成。幅広い年齢層にアピールしそうだ。

機動戦士ガンダム(仮)

●ジャンル/3Dアクション●メーカー/バンダイ
●発売日/'95年2月以降発売予定●価格/未定
●周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

迫力あるポリゴンアクション

人気アニメシリーズ「機動戦士ガンダム」を舞台にしたアクションゲーム。3Dで表現された視点は、実際に戦場に立っているような臨場感を体験させてくれる。また、ポリゴンを使ったモビルスーツのグラフィックは質感があって、非常にリアル。だから、モビルスーツのアクションをじっくりと楽しむことができる。ガンダムのみならず、ザクやドムといったモビルスーツもリアルに再現されている。シリーズのファンには、待望の1本となるだろう。



⬆大気圏を目前にしたガンダム。



⬅シャア専用のズゴック。ポリゴンで表現された戦闘シーン。

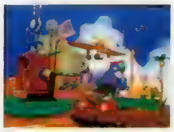


➡マ・クベの操縦するギャン。立体感があるのでなかなかカッコイイぞ。

がんばれ森川くん2号(仮)

●ジャンル／AIゲーム
●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月以降予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

人工知能をもったロボットに勉強させたり、遊ばせたりする育成ゲーム。アイテムを集めるために外に冒険しにいったり、友達の育てたロボットと競わせることもできる。

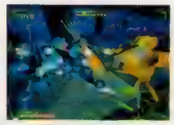


⬆3Dで表現されているカワイイロボット。

ZERO DIVIDE
ゼロ・ディバイド

●ジャンル／アクション●メーカー／ズーム
●発売日／'95年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／未定

超極秘データバンク中のお話。データを盗もうとするハッカープログラムとそれを守ろうとするプログラム「ZERO」がロボットの形をしたフルポリゴンで戦う。

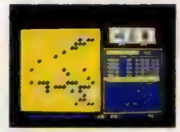


⬆フルポリゴンのロボットがカッコイイ。

囲碁PS(仮)

●ジャンル／囲碁●メーカー／アスキー
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／不可

定番の囲碁がプレイステーションでも登場する。パソコン版より手強くなり、スピードもアップしている。ヒントやヘルプ機能もついているから初心者でも安心だ。



⬆腕自慢のお父さんにおススメのソフトだ。

※写真はパソコン版

ユニバーサル バーチャパチスロ

●ジャンル／パチスロ●メーカー／マップジャパン
●発売日／'95年春予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

ユニバーサルの人気パスロ台が、よりリアルになって登場する。リールのスピードの調節もできるし、目押しもきくから、実際に勝負する前に、家で練習するには最適だ。



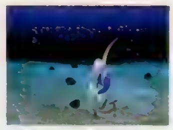
⬆パチスロを思わせる音楽も入っている。

※写真は開発中のもの

アクアノートの休日

●ジャンル／シミュレーション●メーカー／アートディンク
●発売日／'95年2月以降予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

広大な海底に棲む魚の物語。海底では珍しい生き物や謎の海底遺跡などさまざまなものに遭遇する。ポリゴンで描かれたの海底の美しさはまるで写真を見ているようだ。



⬆海の中を泳げば、もう魚になった気分。

豪血寺一族2

●ジャンル／格闘アクション●メーカー／アトラス
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／可能

アーケードで人気の豪血寺一族2がプレイステーションに登場する。コマンドを入れると犬などに変身する、個性的なキャラクターもいて、インパクトの強い格闘ゲームだ。



⬆強烈なキャラクターがいっぱい。

※写真はアーケード版

サクセスストーリー

●ジャンル／建設シミュレーション●メーカー／アルトロン
●発売日／'95年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／不可

建築家のプレイヤーが、いかにして成功を収めるかが目的のシミュレーションゲーム。自分の建てた家の中を好きなように歩ける3Dモードなどがついている。



⬆登場するキャラクターはなんと80人以上。

パチ夫くん
パチンコランド大冒険

●ジャンル／パチンコシミュレーション
●メーカー／ココナッツジャパン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

パチ夫くんシリーズでおなじみのココナッツジャパンが贈るバーチャルパチンコだ。最新のパチンコ台15台をリアルにシミュレート。また、釘の締め具合いも確認できる。



⬆場内アナウンスは臨場感たっぷりだ。

実戦パチスロ必勝法SP(仮)

●ジャンル／パチスロ●メーカー／サミー工業
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

実在のパチスロ台をそのまま用いている本格パチスロシミュレーション。すべり幅、リール速度も設定でき、スランプグラフもついているからその機種の癖が一目でわかる。



⬆実際にお店に行く前によく練習しておこう。

※写真はSFC版

RACE DRIVIN'
レースドライビン

●ジャンル／ドライブシミュレータ
●メーカー／タイムワーナー インタラクティブ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

実車に近い操作ができるので、実際に自動車教習所でも使用されていたゲームだ。随所に仕掛けられたジャンプ台や宙返りのアクロバットコースは迫力があって面白い。

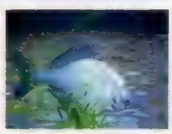


⬆これから車の免許を取る人の練習にも…。

つりの王様(仮)

●ジャンル／フィッシング●メーカー／パック・イン・ビデオ
●発売日／'95年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

3Dで表現された、本物のように泳ぎ回る魚たちを釣り上げるフィッシングシミュレーション。竿にかかった水中の魚のようすが克明に描かれていて楽しい。



⬆釣った魚を水族館に収めることもできる。

ポポロクロイス物語
(Popolocrois Story)

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月以降予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ポポロクロイス王国の王子が母の魂を探すための旅に出発するRPG。旅では、モンスターとの戦闘や数々の仲間との出会いなど、いろいろな出来事が待ち受けている。



⬆斜めからの視点で、キャラを立体的に…。

Soft Station

◀1995 WINTER▶

サイバーウォー

●ジャンル／アクション●メーカー／ココナッツジャパン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定

映画「ヴァーチャル・ウォーズ」をゲーム化した海外の人気パソコンソフトの移植版。ヴァーチャルな３Ｄキャラが所せましと暴れ回る。迫力満点のアクションだ。



⬆映画の世界を充分に堪能できる。

レッドプラズム

●ジャンル／3Dアクション
●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月以降発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ポリゴンをフル活用したロボット・バトルシミュレーター。迫力ある３Ｄアクションを楽しむことができる。メカデザイン、シナリオは『マクロス』のスタッフが担当。



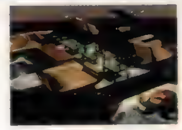
⬆河森正治氏、大野木寛氏がスタッフに。

THE 11th HOUR

ジ・イレブンス・アワー

●ジャンル／アドベンチャー●メーカー／ヴァージンゲーム
●発売日／'95年発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス
●多人数プレイ／不可

海外パソコンのゲームを移植したアドベンチャー。実写取り込みやポリゴンを豊富に使用しているグラフィックは見もの。ミステリアスな館の謎を解けるか？

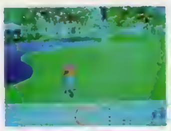


⬆実写取り込みやポリゴンを使った画面

3Dゴルフ

●ジャンル／スポーツ
●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月以降発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

実在のゴルフ場のデータをもとに制作された超リアルなゴルフゲーム。ヴァーチャル感覚満点のグラフィックとサウンドは、ゴルフ好き以外の人にも納得してもらえるはず。



⬆ゴルフ場を忠実にシミュレートしてある。

※写真は開発中のもの

ハエ男のスターツアー(仮)

●ジャンル／レース●メーカー／ビーディ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定

ちょっと変わったレースゲーム。レースに参加して速さと、パフォーマンスによる合計点で順位を競う。クラシュやマシンデザインでいかに観客を笑わせるかがポイントだ。



⬆ポリゴンを活用したレースシーン。

PHILOSOMA

フィロソマ

●ジャンル／3Dシューティング
●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

３Ｄの視点で進んでいくシューティングゲーム。ＣＧで書き込まれたキャラクターとポリゴンを組み合わせ、奥行き感のあるＰＳならではの画面を作りだしている。



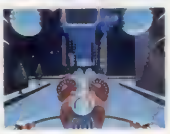
⬆奥行きのある画面は、さすがＰＳという感じ。

Jumping Flash(仮)

ジャンピング・フラッシュ

●ジャンル／3Dアクション
●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月以降発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

プレイヤーは、ウサギ型ロボット「ROBIT」に乗り込んで、レースに参加。コース上をジャンプし、おじゃまキャラをふみつけながら先に進む３Ｄアクションレースゲーム。



⬆３Ｄ視点でリアルな浮遊感覚を味わえる。

上海・万里の長城

●ジャンル／パズル
●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／'95年2月以降発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

麻雀牌を使ったおなじみのパズルゲーム。ＰＳ版では、対戦の可能な「バトル上海」やパズルゲーム「ペキン」「チンタオ」「グレートウォール」なども収録されている。



⬆定番のパズルゲームがＰＳにも登場。

キリーク・ザ・ブラッド

●ジャンル／シューティングアドベンチャー
●メーカー／ソニー・ミュージックエンタテインメント
●発売日／'95年1月27予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

近未来西暦2038年。「キリーク」という謎の言葉をめぐり、マッド・サイエンティストの野望を暴こうとするリアルタイムのアドベンチャー・シューティングゲームだ。



⬆冷たくリアルなロボットがカッコイイ

ブルーフォレスト物語

—風の封印—

●ジャンル／RPG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日／'95年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

インドや東南アジアなどのオリエンタルな香りの強いテーブルトークＲＰＧがプレイステーションに登場する。バラエティに富んだ職業や独特な魔法が楽しいＲＰＧだ。



⬆テーブルトークでも人気のあった作品だ！

悟空伝説(仮)

●ジャンル／対戦格闘●メーカー／アルュメ
●発売日／'95年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／可能

「西遊記」の世界をもとにした対戦格闘アクションゲーム。サルやカッパ、ブタのスーツを着た実写取り込みで、動きがリアルに。独特の攻撃や必殺ワザも飛び出すぞ。



⬆実写取り込みだから動きがなめらかだ。

ザ・ホード

●ジャンル／アクション●メーカー／BMGビクター
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定

ＳＬＧとアクションが合わさったファンタジーゲーム。プレイヤーは妙な怪物に作物を食べられないように自分の領土を守らなければいけない。所々に動画も混じっている。



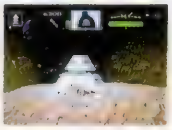
⬆怪物と戦って領土を守っていく。

※写真は３ＤＯ版

トータルエクリプス

●ジャンル／フライングアクション
●メーカー／BMGビクター
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ポリゴンとテクスチャーマッピングによる、３Ｄシューティングゲーム。360度回転が可能で、横にいる敵も撃つことができる。滑らかな動きと美しいＣＧは必見。



⬆壮大な宇宙を思わせるＣＧには圧巻だ。

※写真は３ＤＯ版

Super Racer(仮)
スーパーレーサー

●ジャンル／レース●メーカー／ビーティ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／ジョイスティック(予定)
●多人数プレイ／可能

ポリゴンを駆使してつくられた、臨場感たっぷりのハイスピードレースゲーム。速さだけでなく、相手をクラッシュさせることもポイントになるバイオレンスなレースだ。

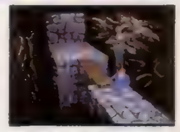


⬆吸い込まれるようなスピード感が味わえる!?

アローン・イン・ザ・ダークII

●ジャンル／アクションアドベンチャー●メーカー／エレクトロニック・アーツ・ビクター
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

パソコンからの移植作。一枚の絵とポリゴンを駆使して作られた美しいＣＧが見物。心霊探偵のプレイヤーが友人を探しにヘルズキッチンに乗り込むアドベンチャーゲーム。

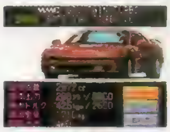


⬆難易度は高いが美しいＣＧは必見！

ゼロヨンチャンプPLUS（仮）

●ジャンル／レース●メーカー／メディアリング
●発売日／'95年予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／可能

ＳＦＣやＰＣエンジンで発売されているレースゲーム。自分の好きな車を買って、改造を加え、ゼロヨンレースに挑戦していく。ＰＳ版では、ＣＧがパワーアップしそうだ。



⬆いい車でもチューンが悪いと勝てない。

※写真はＰＣエンジン版

クーロンズ・ゲート
～九龍風水傳～

●ジャンル／アドベンチャーRPG●メーカー／ソニー・ミュージックエンタテイメント
●発売日／'95年5月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

フルポリゴンと実写のようにリアルなアニメーションを組み合わせた、タイムトラベルアドベンチャー。香港の九龍城を舞台に風水を巡る戦いが繰り広げられる。

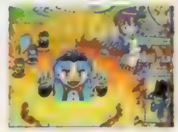


⬆非常にリアルで、美しい香港の風景。

球転界

●ジャンル／ピンボール●メーカー／テクノソフト
●発売日／'95年春予定●価格／¥6,950
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ＲＰＧの要素が入ったユニークなピンボール。魔王ボールビンを倒すため、伝説の勇者がボールになって戦う。選ぶボールのキャラによって、戦い方が変わってくる。



⬆盤面の構成がファンタジックなピンボール。

プレイステーション　レポート

PlayStation 爆発売までの歩み

10/27木 発売日・価格発表



⬆12月３日発売、標準価格¥39,800を発表。発売日の「イチニッサン」というかけ声が印象的だ。

11/6日 OH!デカナイトイベント





⬆ラジオの人気番組主催のイベントで、有明コロシアムに7千人以上のリスナーが集合。

RIDGE RACER GRAND PRIX



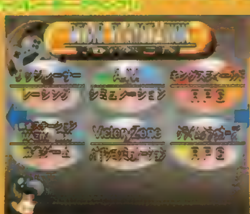
11/19土～11/20日 グランプリ・プレキャンペーン





⬆東京銀座のソニービルで来館者が『リッジレーサー』『闘神伝』を体験プレイ。

11/26土～11/27日



⬆➡全国の販売店の店頭で行われたタイムトライアル右は店頭用のお試しディスクの画面

そして……12月3日(土) ついに爆発売!!!



プレイステーションの
おもしろさを広げる 便利な 周辺機器を大紹介

プレイステーション本体とその付属品だけでも、ゲームを遊ぶことはできる。でも、やっぱりレースゲームのベストタイムはバックアップに記録したいし、快適にシューティングをするならスティックも欲しい。そんなゲーム好きのみんなが、より楽しくプレイステーションを活用するのに役立つ周辺機器が、今わかっているだけでこんなに用意されているんだ。操作をより快適にするものから、新しい遊び方を提供するものや、プレイ環境を改善するものなど色々あるので、君の遊びたいゲームや好みに合わせてそろえておこう。この後のメーカーアンケートのページでは、これらの周辺機器がどのくらい活用されるかもバッチリ調査してあるので、そちらもチェックしておけば完璧だ。

好きなゲームに合わせてそろえたいね

パッド・コントローラ
●SCE
●¥2,500
●発売中



プレイステーション本体に同梱されているパッドと同型別売りのパッド。2つめのコントローラーとしていちばん手頃な商品。

ASCII PAD'95
●アスキー
●予価¥2,980
●95年2月発売予定



方向キー／L・Rボタンの押しやすさやケーブルの長さなどをより改善したパッド。ボタン毎に設定できるターボ機能あり。

サンコントロールパッド
●サン電子
●予価¥3,480
●95年3月発売予定



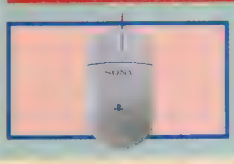
オーソドックスな形状に3つのプログラム機能、連射機能、スロー機能などを搭載した、マニアックなパッドなのだ。

ネジコン
●ナムコ
●予価¥4,980
●発売中



コントローラの中央部分をねじることでアナログ操作ができてしまう画期的なパッド。対応ソフトも続々登場予定だぞ。

マウスセット
●SCE
●¥3,000
●発売中



パソコンではお馴染みだけれども、PSでも専用のマウスが発売になる。対応ソフトではクリックする時などにとても快適。

ファイティングスティックPS
●ホリ電気
●価格未定
●95年1月発売予定



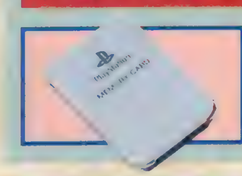
連射機能はもちろん、ボディにメタルを使用し、ボタンやスティックもゲーセンと同じものを使用している本格派なのだ。

ファイタースティック'95
●アスキー
●予価¥5,980
●95年2月発売予定



連射機能に加えて、スロー機能も搭載されている。スティックはもちろんマイクロスイッチ採用で、こちらも本格派だぞ。

メモリーカード
●SCE
●¥2,000
●発売中



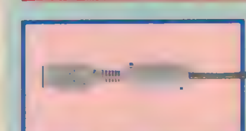
バックアップ用のメモリーカードで128KBの大容量を誇る。PSでは、これがないとセーブ（データの記録）はできないよ。

RGBケーブル
●SCE
●¥2,500
●94年12月発売予定



より綺麗な画像を楽しみたい人のためのアナログRGBケーブルだ。ちなみに、Sケーブルも別売り扱いになっている。

対戦ケーブル
●SCE
●¥1,500
●94年12月発売予定



PS本体2つを接続するケーブル。これに加えてモニター2台で、独立したモニター同士での2P対戦プレイが楽しめる。

プレイステーションの

未来を映し出す!?

直撃 ソフトメーカー質問箱

ソフトメーカーのナマの声でPSの将来を占う

ついに発売されたプレイステーション。発売の前から性能の高さに注目が集まっていたけれど、実際にプレイした感想はどうかな？　ところで、どんなに優れたハードもソフトがあってこそ本領を発揮できるものだし、周辺機器の充実がなければ十分に遊びきることもできないよね。これからのＰＳは、その辺りは一体全体どうなるのだろう？　そんなことが気になる人も多いと思うので、その質問に答えるべく、電撃ＰＳではソフトメーカーへの直撃アンケートを行ったぞ。これから発売されるソフトの状況や、買おうか迷いがちな周辺機器の活用度などの予想をドーンと紹介するので、見逃さないように。さあ、いっしょにＰＳの未来を覗いてみよう！



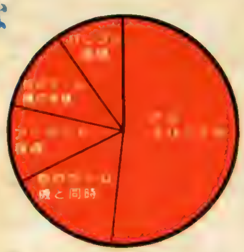
⬅高性能を秘めたプレイステーション。このボディには、限り無い可能性とユーザーの期待がギッシリつまっている。

プレイステーションではどんなソフトがどのくらい出る？

PSで平均して年間何タイトルくらいのペースで発売の予定ですか？

まだ新しい機種の予定だけに、お答え下さったのは30社のみだった。平均すると１社あたり年間２～７タイトルが発売予定というアンケート結果がでた。これなら、年間で相当なタイトル数を期待してよさそうだ。

PSで出していきたいのはどんなタイプでしょうか？（複数回答）



「ＰＳオリジナル」64ポイント、「他のゲーム機と同時」16ポイント、「アーケード移植」13ポイント、「他のゲーム機の移植」12ポイント、「パソコン移植」９ポイント、というアンケート結果になった。オリジナルが圧倒的だね。

PSのソフトが低価格であることへのご意見を伺いたいのですが？

ＰＳのソフトが低価格なのは、ＰＳ市場を確立するための初期戦略とも考えられる。メーカーの90%が〝望ましい〟と回答していたけど、中には〝とくに関係はない〟と回答するメーカーと、「ユーザーにはいいけれども、サードパーティも低価格に従いなさい風のやり方は相応しくない」「ＰＳだと元が取れない」との声も見られた。ユーザーにはソフトの定価が安いのはうれしい限りなのだけれどもね。

PSで出していきたいのはどんなジャンルでしょうか？

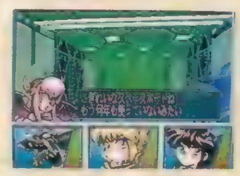


複数回答可として、〝力を入れたい〟を１ポイント、〝特に力を入れたい〟を２ポイント、〝これに賭けたい〟を３ポイントで集計してみたぞ。だいたい従来のハードと同じ傾向にあるけれど、３Ｄタイプのラインナップが目立っているところがＰＳらしいところといえるだろう。

３Ｄアクション	26ポイント
ＲＰＧ	25ポイント
シミュレーション	25ポイント
アドベンチャー	23ポイント
３Ｄシューティング	17ポイント
レースゲーム	12ポイント
縦／横スクロールシューティング	11ポイント
育成シミュレーション	11ポイント
パズル	11ポイント
アクションＲＰＧ	11ポイント
横スクロールアクション	７ポイント
麻雀	７ポイント
デジタルコミック	６ポイント
その他	18ポイント



⬆今や大人気の対戦格闘。ＰＳでも活躍してくれそうだ。



⬆いつの時代もＲＰＧはファンが多い。ＰＳでも健在か？

こんなソフトが期待できそう

アーケード移植が多くなると予想していたけど、オリジナルが充実していきそうだ。ソフトのジャンルも一部に偏らずにバランスよく出そろいそうなのも嬉しいね。年間発売本数も十分な本数を期待していいだろう。ちなみにＳＣＥでは130タイトル（全体の数と思う）と回答してくれていたぞ。

周辺機器と性能、PSのパワーはどう活用されるか？

「メモリーカード」対応予定はどのくらいあるのでしょうか？



⬅「極パロ」などシューティングでも、ボタン設定が保存できると便利。



➡バックアップ端子は2つ用意されている。これらの独創的な構造がバックアップの新しい利用法を生みそうだ。

集計結果は〝可能な限り対応させたい〞15社、〝必要に応じて対応させたい〞18社、〝対応させる予定はない〞1社となっていて、基本的に対応させる方針がメインであることを裏付けている。対応内容には、RPGなどのように〝プレイ上絶対必要〞な場合もあるけれど、シューティングのハイスコアなどの〝あると便利〞というケースもたくさん出てくることだろう。周辺機器の中では利用されることがいちばん多いと思うから、PS本体を手に入れた人は同時にバックアップ用のメモリーカードも購入しておくのがベストだぞ。容量も多いので、1枚あれば普通に遊ぶ分には不足することはないしね。

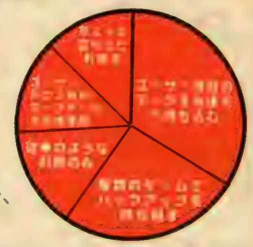
ところで、バックアップを本体やソフト側に持たせないで、外部オプションがサポートするというのは、画期的なシステムなんだぞ。「どうして？」と疑問に思う君は、以下を読んでみてくれたまえ！

PSの「メモリーカード」は今までにない利用法が考えられますが、何か予定はありますか？

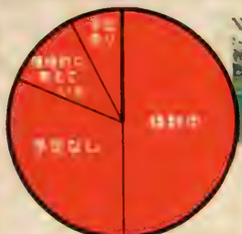
バックアップがカードにできることで色々なメリットが生まれることには気付いていたかな？この持ち運びも便利なメモリーカードは、差し込み口が2つ用意されていて、電源を入れたままで抜き差しも可能なんだ。そこで、今までのゲームマシンでは考えられなかったような利用方法が色々と生まれそうなのだけど、そのあたりも複数回答可で聞いてみたら、回答には予想以上の手応えがあったぞ。

- ●従来のような利用のみを考えている……13社
- ●複数のゲームでバックアップを持ち越すことを考えている……23社
- ●ユーザーが自分独自のデータを友達の家に持ち込むことを考えている……30社
- ●ユーザー同士が2枚別にセーブしたデータを同時に使う（育てたキャラの対戦など）ことを考えている……9社
- ●ちょっと変わった利用法を考えている…7社

なんと、大半のメーカーさんが新しいバックアップの利用法に積極的なのだ。〝変わった利用法を考えている〞と答えたところも、「楽しみにしていてください！」とおっしゃっていたので、どう利用されるのか、早く知りたいね。



「ネジコン」への対応予定はありますか？





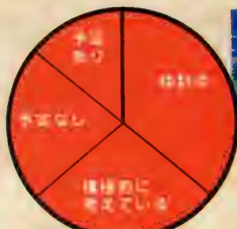
⬆「リッジ」もネジコンなら、より高度なプレイができるぞ。

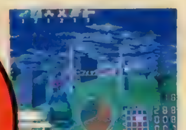


⬆「モータートゥーン」ほか、対応ソフトはドンドン登場する予定だ。

アナログ操作が手軽に楽しめるネジコンの対応については、〝具体的な予定がある〞〝積極的に考えていきたい〞が6社、〝検討中〞が22社、〝予定はない〞が15社という集計結果になったぞ。ナムコから発売予定の『リッジレーサー』『サイバースレッド』やソニーの『モータートゥーン・グランプリ』に早々と対応が決定しているうえに、これからの3Dのレースゲームなどの対応も十分期待できるので、対応ソフトの不足は心配する必要はまったくないだろう。

「対戦ケーブル」への対応予定はありますか？

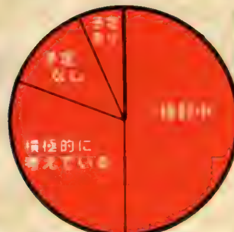




⬆対応ソフト第一弾の『メタルジャケット』。PSだけが実現できる楽しさだ。

この対戦ケーブルもPSならではの楽しさを作り出すアイテムだ。プレイヤー同士が独立したモニターで対戦を楽しめるのは、今まではゲーセンだけの遊び方だった。それが家でも楽しめるのは魅力だが、モニターを2台用意するのは手軽ではないので、編集部では対応ソフトの登場が心配されていたんだ。でも、実際にアンケート結果を見てみると、〝具体的な予定がある〞4社、〝積極的に考えている〞9社、〝検討中〞10社、〝予定はない〞9社と十分に安心できるものだったぞ。ケーブル自体は￥1,500と安いので、モニター独立の対戦プレイに魅力を感じる人なら、「買い」といえそうだね。

「マウス」への対応予定はありますか？



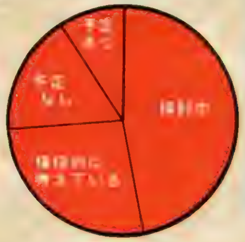


⬆「A.IV」など、パソコンの移植ソフトをプレイするのはマウスにかぎるよね。

マウスはパソコンを使っている人なら定番で、SLGなどのクリック作業には欠かせないアイテムだ。たいていの人に馴染みがあるが、利用するケースが限定されるよね。そこでどのくらいの対応があるか予測できなかったけど、〝具体的な予定がある〞4社、〝積極的に考えている〞12社、〝検討中〞22社、〝予定はない〞5社という結果に落ち着いた。ポリゴンゲームで対応してもしょうがないし、パソコンからの移植がそれほど注目されていないので、この結果は妥当な線だろう。対応ソフト数は少ないかも知れないが、対応する場合は利用価値が高いので、チェックしておく必要はあるぞ。

2人同時プレイなど、多人数同時プレイに対応の予定はありますか？

コントローラ端子がＰＳの本体に付いているだけに、多人数プレイはユーザーも手軽に利用しやすい。同じ２人同時プレイでも、対戦プレイと協力プレイの２つのケースが考えられるし、将来の展望がとても楽しみだ。さて、アンケートの集計結果の方は〝具体的な予定がある〟９社、〝積極的に考えている〟12社、〝検討中〟19社、〝予定はない〟３社となった。まだ対応にそれほど目立った動きがないけれども、すでに対応ソフトも発売になっているし、この手のソフトは今後も続々と登場するに違いない。ちなみに、コントローラ端子を増やす周辺機器発売の予定があって、その対応ソフトの開発も進行中らしいぞ。詳しい続報をお楽しみに！



今、注目されるPSのポイント

アイデアいっぱいの周辺機器はどれも対応ソフト登場の手応えは十分なので、それぞれの特性を利用して遊びたいと思う人なら、ぜひ買っておこう。特にメモリーカードは必要性も当然ながら、新しいバックアップの利用法に期待する意味も込めて必須アイテムだね。２Ｐ用のコントローラも用意するのがベストだぞ。

次世代マシンの特徴である〝ポリゴン〟について、ゲームを作る時に強く意識しますか？

ポリゴンについてのアンケートは〝ポリゴンのゲームにこだわって作りたい〟１社、〝特にこだわらず作りたい（ポリゴンものを出しはしても、強く意識した訳ではない場合も含む）〟36社という集計結果で、〝あえてポリゴンのゲーム以外に力を入れたい〟と答えたメーカーは１社しかなかった。この結果から、ポリゴンが活用されることはあっても、必要以上にそればかりに偏ることはない、と解釈していいだろう。



⬅「麻神」ではゲームに直接関係ないところにまでポリゴンが使われている。

回答してくださったメーカー

アスミック／アトリエ・ドゥーブル／ＥＸＡＣＴ／イマジニア／インテック／ヴァージンゲーム／ウィズキッズ／ＳＣＥ／エポック／ガイナックス／ガスト／カプコン／ココナッツジャパン／コナミ／サクセス／サミー工業／ジョルダン／タイトー／タイムワーナーインタラクティブ／テクノスジャパン／テクモ／テンキー／東宝／ナムコ／日本アートメディア／日本クリエイト／日本テレネット／日本物産／ＮＥＷ／ハーベストワン／バンプレスト／バンデット／プロファイア／ポニーキャニオン／ポリグラム／マップジャパン／ヒューマン／ピング／フロム・ソフトウェア／ミック／メディアリング／ワープ

期待の大手・未参入メーカーのPS登場の日は来るか？

参入していない人気メーカーがＰＳでも活躍してくれないかな、と期待しちゃうのはファンとしては当然の心理だよね。そんな願いを込めて、ハドソン・エニックス・スクウェアの人気未参入メーカー３社にアンケートをお願いしてみたぞ。ちなみにＳＥＧΔさんにもお願いしたのだけれど「回答できません」とのお電話を貰い、残念ながらお答えはいただけなかった（笑）。

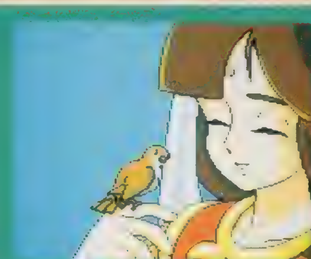
早速ですが、PS参入の見通しを、聞かせてください。

参入に関しては、３社とも〝冷静に検討中〟という回答で、参入しない理由に関してはノーコメントということだった。それでは、３社のビッグタイトルを版権許諾などの形でＰＳに出す予定はどうかな、と思ってお聞きしたところ、これに関しても３社とも現時点では〝予定なし〟ということだった。ちょっと残念だけれども、これは現時点での希望が絶たれたに過ぎない。将来はどうなるか分からない…と信じたいな〜。

参入した場合は、どんなジャンルに挑戦したいですか？

参入した場合に出したいソフトについてはスクウェアからのみ「ＲＰＧかアクションＲＰＧ」とのお答えをいただいた。ハドソンからはＰＳというハードの印象についてお聞きすることができたけれど、ポリゴンの処理に優れたマシンと考えているそうなので、参入した場合はポリゴンがバリバリのソフトが登場するかもしれないね。参入した折には、各メーカーが今持っている味がそのままＰＳに引き継がれるようだね。

PSでも遊んでみたいね



⬅ハドソンは「天外」などで手堅くファンの心を射止めている。



⬅エニックスは超人気作「ドラクエ」を生み出したメーカー。



⬅スクウェアは斬新なシステムの「ＦＦ」などが大人気。

将来の参入と活躍を期待して待っていよう

アプローチをかけた３社はどこも参入の予定などは見られなかった。でも〝参入しない〟と回答したメーカーは1社もなかったので、未来は閉ざされた訳ではないぞ！いつか参入してくれると期待しつつ、待っていようね。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation プレイステーション Vol.2は 2月発売予定!!



次号では、待望のPS版発売が決まった『ときめきメモリアル』の大特集。そして、まだまだ奥の深い『闘神伝』『リッジレーサー』の最終最強攻略。発表したての『フォーチュン』や『東京SHADOW』『ワンダラーショック』の最新情報に巻頭スクープもバッチリあるぞ。

COVER イラスト●赤井孝美　アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR＋DA)

※次号の発売日、および予告の内容は変更になる場合があります。

Staff

【編集長】渡部雅人【デスク】渡邊由彦、北山のり子【編集】羽岡義晴、梅田格、超音速(渡辺昌俊、植木治子)、松崎啓太郎
【ライター】本内新太郎、佐藤裕志、中村泰宏、川口一、清水拓、城イドム、森徹、中里一雅、田島勝、藤井大輔
【写真】林久平、分部辰浩、弘瀬秀樹、ENTANIA【アシスタント】佐々木光昭、宮田公彦、中川大明、星文孝【デザイナー】
META-MANIERA(鎌部善彦)、SIMPLY、斎藤和代、野口敏治、羽沢組、STUDIO TOYS、グァバモリオカ、小松崎祐子

電撃PCエンジン1月号増刊
電撃Play Station Vol.1
1995年1月10日発行　第3巻第2号通巻29号

■発行人　佐藤辰男　■編集人　染谷忠司　■編集長　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話（編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　共同印刷

GAME INDEX

50音順

サクサクッと爽快なプレイ感覚。



好評発売中!



クライムクラッカーズ
標準価格 5,800円(税別)
品番SCPS10003



プレイステーション
PlayStation™
標準価格 39,800円(税別)



プレイステーションがゲームを変えた。

本格的アクションRPG「クライムクラッカーズ」ついに登場。

これまでのアクションRPGの常識を、プレイステーションのポリゴン技術が大きく変えてしまった。まるで実在するような奥ゆきのあるリアルなダンジョン。スイスイと動ける軽快な動き、敵キャラとの手に汗握るリアルタイムな戦闘。一言でいえば、サクサクと進めてスカッと爽快なプレイ感覚に仕上がっているのだ。ぜひ君にも、この新しいRPGを体験して欲しい。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

●商品へのお問い合せは、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント・インフォメーションセンター Tel.03-3475-7444 ●" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



宇宙生物
フロポン君P!
PlayStation
宇宙から
不思議なタマゴ降ってきた！
家族で熱くなる
対戦落ち物パズル！
イソピン
フロポン
ネコブン
ニコペン
メダパン
乱戦模様のパズルゲームに、謎の宇宙生物
が殴り込み！地球侵略を狙うフロポン君は、
カワイイけど、ちょっとブキミな宇宙生物。
わかりやすいルールと、だれでも熱中できる
対戦プレイが楽しめます。
3月発売予定
予価5,800円
フロポン
1P時:フロポンの周り2個分のタマゴを消すことができるぞ！VS時:相手にメダパンを1つ降らせる!コイツで相手を攻撃だ！
ニコペン
1P時:自分のフィールドの下2段が消えるぞ。ラッキー！VS時:相手のフィールドを2段上げる！これは効くぜ！
イソピン
1P時:次に落ちてくるタマゴが3つとも同じ色に。これでビッグを作れ！VS時:相手のフィールドを1段上げるぞ！
ネコブン
1P時:自分のフィールドの下1段を消すことができる！VS時:1Pと同じ効果がある。ピンチのときはコレだ！
メダパン
1P時:自分のフィールドに、横1列分のタマゴが降ってくる！VS時:1Pと同じ効果が。間違っても消しちゃダメだ！
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ASMIK
株式会社アスミック ソフトウェア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21
Phone 03-3235-5992 テレホン情報 03-3235-5902
©WARP/ASMIC



魔界の美少女ライムが大活躍!! 得意のコスプレ攻撃で楽しい妖怪退治❤
ぐりぐり動くライムの変身シーンは必見!!
PlayStation
宝魔ハンター
LIME
ライム
Special Collection Vol.1
第1話
原因不明の停電が夜の繁華街を襲った。
犯人はなんと、ろうそく型の妖怪だった!
第2話
日本一の大ボケ女子高生、みづきちゃん登場。
女子更衣室荒らしの妖怪を捕まえるゾ。
風邪を引いたバースのかかった病院に妖気が…。
正体はバケモノ風の院長か？
第3話
曖昧な裁定でマスクを脱がなければならなくなった
プロレスラーの怒りが妖怪を生み出した!!
第4話
プレイステーションオリジナル版
みちのくプロレスのスペル・デルフィン
声優ゲスト出演!!
●声の出演：玉川紗己子、山口勝平、白鳥由里ほか
●キャラクターデザイン、作画監督：中嶋敦子
●脚本、絵コンテ、演出、総監督：中村謙一郎
●音楽：荒川憲一
ソフトを予約されたお客様に
中嶋敦子描きおろし
「宝魔ハンター ライム」
特製ポスターを
プレゼント!
詳しくは店頭で!!
12月22日木
発売予定
標準価格 5,800円（税抜）
ジャンル：デジタル・アニメーション
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1994 SILENCE／1994 XING／1994 ASMIK
ASMIK
株式会社アスミック ソフトウェア事業部 〒162 東京都新宿区揚場町1-21
Phone：03-3235-5992 テレホン情報：03-3235-5902

HYPER SOLID

PlayStation

闘神伝
TOH SHIN DEN

炸裂(さくれつ)する必殺技、超空間立体バトル完成!!

世界から集まった最強の戦士達が超立体のステージの中で武器を持ち激突する!
最高レベルのポリゴン技術で実現した超空間立体バトルは、もう現実を越えてしまった!!



電撃PCエンジン1月号増刊
電撃PlayStation プレイステーション VOL.1
1995年1月10日発行 第3巻第2号通巻29号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷憲司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL.03(5276)2437/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価590円(本体価格573円)
T1006398010590

印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-1